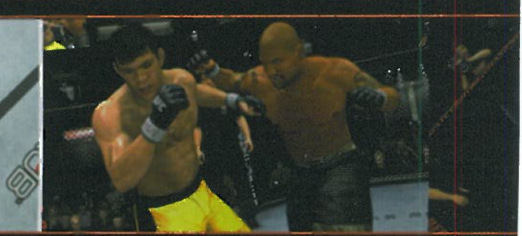


¡TE REGALAMOS 2 ENTRADAS DOBLES PARA EL FIB 2009!
MARCA
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
player
TU REVISTA MULTIPLATAFORMA
NÚMERO 8
MAYO 2009
SÓLO 0,95€
Warrior Epic
¡GOA PREPARA DOS MMOS DE LUJO PARA ESTE AÑO!
From the Abyss
TU DS ECHARÁ CHISPAS CON ESTE RPG DE NOBILIS
Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos
VIAJAMOS A VANCOUVER A VER LO NUEVO DE SEGA
¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
F1 2009
FORMULA 1
¡Hemos jugado al juego más esperado del año y te lo enseñamos en exclusiva!
Y ADEMÁS... GUÍA DE COMPRAS, TRUCOS, DESCARGAS, MÓVILES, HARDWARE...
8 423793 601322
00008

¿ASÍ QUE QUIERES SER UN LU







16+ www.pegi.info



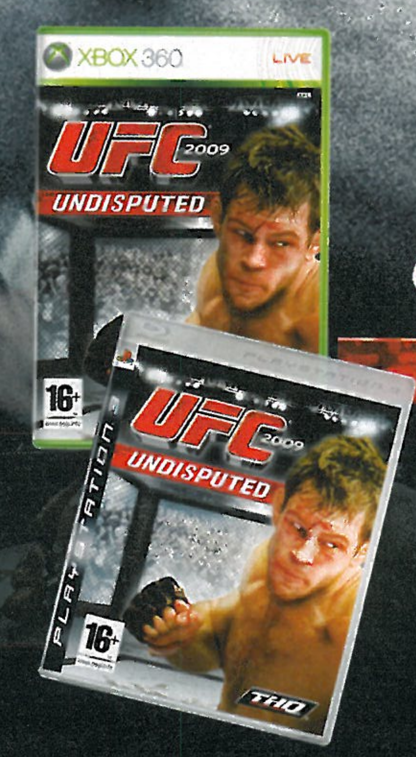
PLAYSTATION 3



XBOX 360



HADOR?





UFCUNDISPUTED.COM

22.05.09

Resérvalo en

GAME

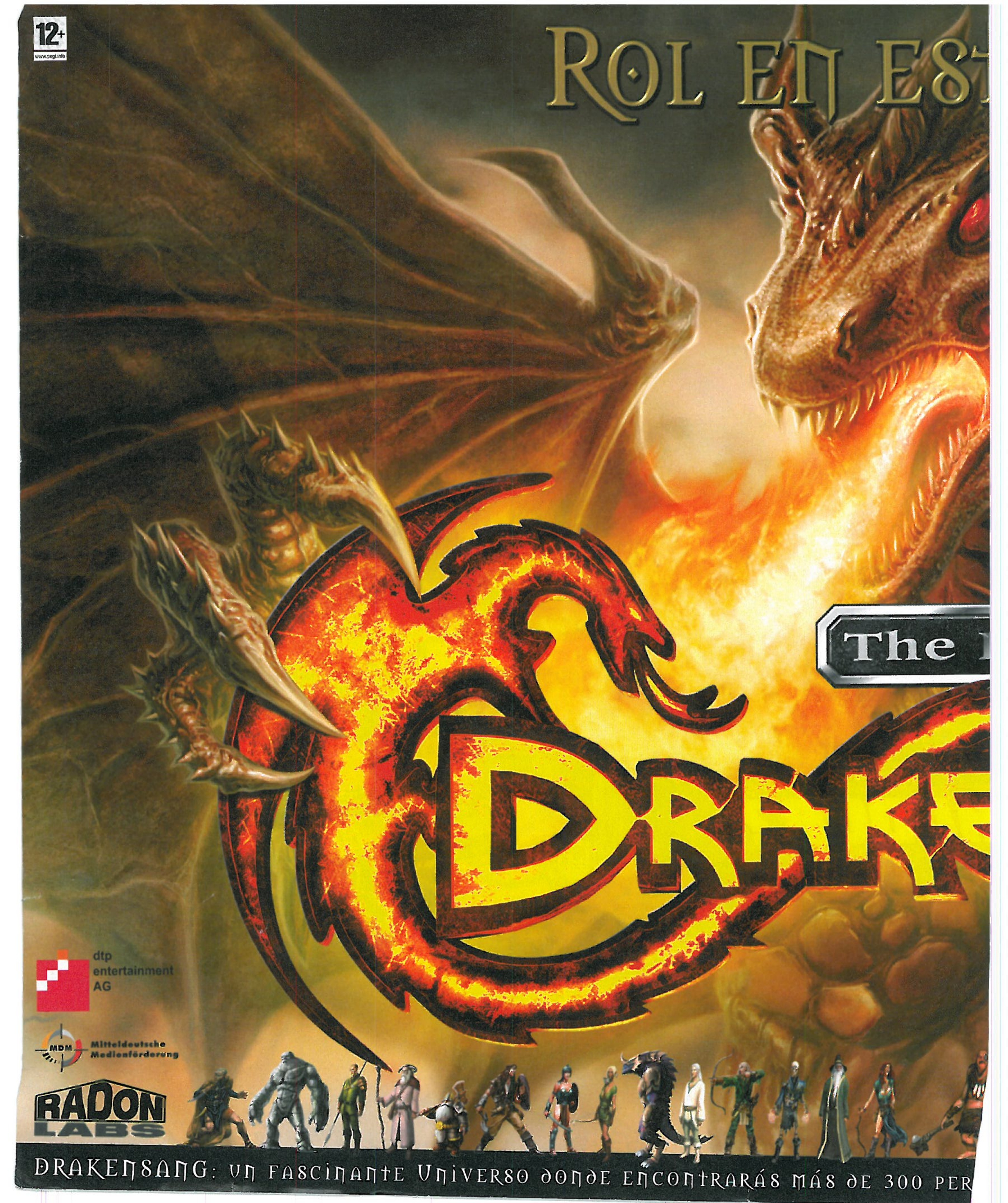
Tu especialista en videojuegos

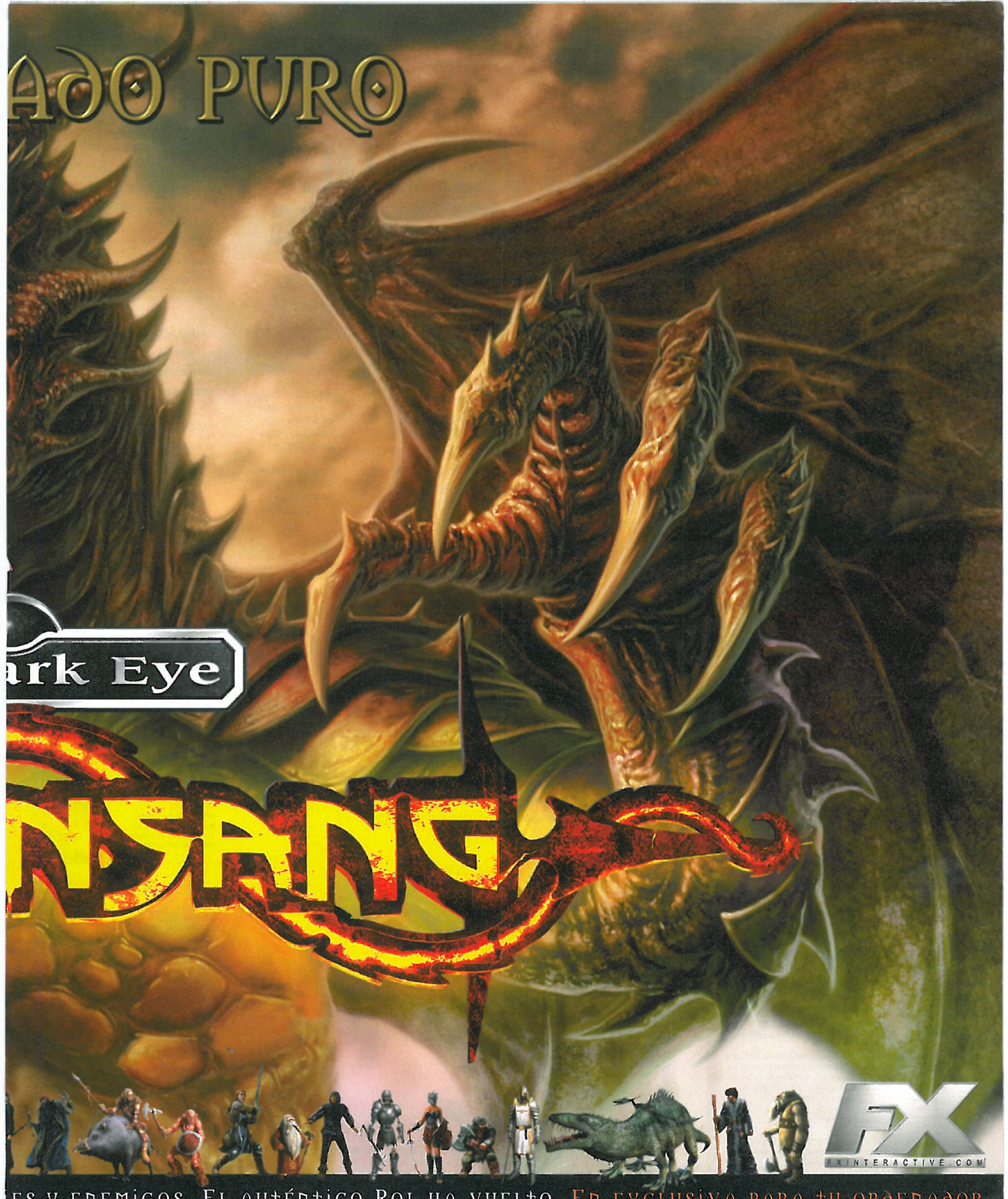
UFC
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

ZUFFA






12+
www.pegi.info
ROL EN EST
The
DRAKE
dtp
entertainment
AG
MDM
Mitteldeutsche
Medienförderung
RADON
LABS
DRAKENSANG: UN FASCINANTE UNIVERSO DONDE ENCONTRARÁS MÁS DE 300 PER



ADO PURO
ark Eye
NSANG
FX
FXINTERACTIVE.COM
ES Y ENEMIGOS. EL AUTÉNTICO ROL HA VUELTO. EN EXCLUSIVA PARA TU ORDENADOR.



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN REDACCIÓN
-Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es

COLABORADORES
-Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)
chema@marcaplayer.es
-Juan García Garrido (Xbox 360)
juan.garcia@marcaplayer.es
-Lázaro Fernández (PS3)
lazaro.fernandez@marcaplayer.es
-Mario Fernández González
mario.fernandez@marcaplayer.es
-Rebeca Saray (fotógrafa)
-Diego Alberto Fernández (Actualidad)
- Juandi "Keitaro" (Actualidad)
Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), Pako Limón, Carlos Losada, Hvnt3r, Dopico, Raúl Álvarez, José Luis García Guerrero.

DISEÑO
Juan Manuel Martín Castillo (Jefe de Diseño y Editor Web) - *jmmcastillo@unidadeditorial.es*
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryam.veros@unidadeditorial.es*

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy
(cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Publicidad: Charo Pozuelo
(cpozuelon@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 38 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 05 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

Edita
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 337 32 02
marcaplayer@marcaplayer.es
Gerente: Tania Martínez. Directora de Marketing: Samary Fernández. Jefe de Producto: Guillermo Riesgo. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h) Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

editorial

BIENVENIDO A MARCA PLAYER MR. TONES

Desde que nació Marca Player siempre hemos defendido la idea de unir, agrupar y apoyar a todos los amantes de los videojuegos. Con este objetivo en mente llegaron a nuestra vera y para quedarse Scott Steinberg, publisher de Digital Trends y colaborador de medios como el New York Times, Rolling Stone o Los Angeles Times; Akihabara Blues, los televisivos chicos de Insert Coin, David Guaita y su programa de Plus.es: Jugones; nuestro hermano y amigo Nacho Ortiz, de Meristation.com; la gran redacción de Blade FM y, más recientemente, Txema Marín de Vidaextra.com. Pero no queremos quedarnos aquí. Y es que a este elenco de cracks de los videojuegos se une ahora otro gran experto: John Tones, redactor jefe de la venerada Xtreme (antes Superjuegos) hasta hace bien poquito -no queremos que cierren buenas revistas- y alma mater de Mondo Píxel.



> DAVID SANZ
DIRECTOR
ME GUSTA: El trabajo que cada mes aportan todos los que hacen esta revista.
NO ME GUSTA: La crisis.
JUEGO A: World of Warcraft, Elwynson e Yykoorn forever.

En Marca Player seguimos incorporando a los mejores expertos del sector

En Marca Player queremos, primero, contar con alguien como él, y segundo, rendir nuestro particular homenaje a la desaparecida y añorada Xtreme, que alcanzó en todos sus años de publicación, los más de 190 números, cifra a la que muy pocos han llegado y a la que todos aspiramos, y en la que trabajaban hermanos como Marcos, Bruno o Raúl, grandísimos profesionales que siguen dando caña.

Mondo Pixel será una sección que estrenaremos en el siguiente número de Marca Player, y en la que John Tones hablará de la actualidad con su estilo irreverente, entrevistará a los gurús más conocidos y traerá las últimas noticias del mundo Retro.

Sólo podemos decir una cosa: ¡Bienvenido, Mr Tones!



Y tú también...

>Ponte en contacto con nosotros en
INFO@MARCAPLAYER.ES
y cuéntanos que tema quieres abordar, etc

El Equipo Marca Player



> GUSTAVO MAESO
PSP, PC Y MÓVILES
ME GUSTA: La meseta británica, tan bucólica...
NO ME GUSTA: Las redes sociales.
JUEGO A: Battleforge y al mus.



> CHEMA ANTÓN
WII y DS
ME GUSTA: La avalancha WiiWare
NO ME GUSTA: Sudar tanto encima de la Balance Board
JUEGO A: GTA CTW

> JUAN GARCÍA
XBOX 360
ME GUSTA: Texas... Ah, no, que no.
NO ME GUSTA: Las cosas Inexceso.
JUEGO A: Lobezno

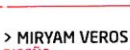


> LÁZARO FERNÁNDEZ
PS3
ME GUSTA: Ser el novio de la muerte.
NO ME GUSTA: Jugar de pivot al basket.
JUEGO A: Street Fighter IV



> JUANMA CASTILLO
JEFE DE DISEÑO
ME GUSTA: El old style, tan bonico...
NO ME GUSTA: Las gallinas que entran por las que salen.
JUEGO A: Pagar una hipoteca.

> SOL GARCÍA
DISEÑO
ME GUSTA: Las vacaciones de semana santa.
NO ME GUSTA: La violencia innecesaria.
Juego a: Music





> MIRYAM VEROS
DISEÑO
ME GUSTA: Mi creatividad desbocada.
NO ME GUSTA: Los insectos tropicales.
JUEGO A: Lobezno.



> MARIO FERNÁNDEZ
REPORTAJES
ME GUSTA: Ser un faker.
NO ME GUSTA: La crisis económica de mi bolsillo.
JUEGO A: Virtua Tennis 2009



> REBECA SARAY
FOTOGRAFÍA
ME GUSTA: La primavera, que la sangre altera.
NO ME GUSTA: Adivinad, ¿las telenovelas?
JUEGO A: RE5

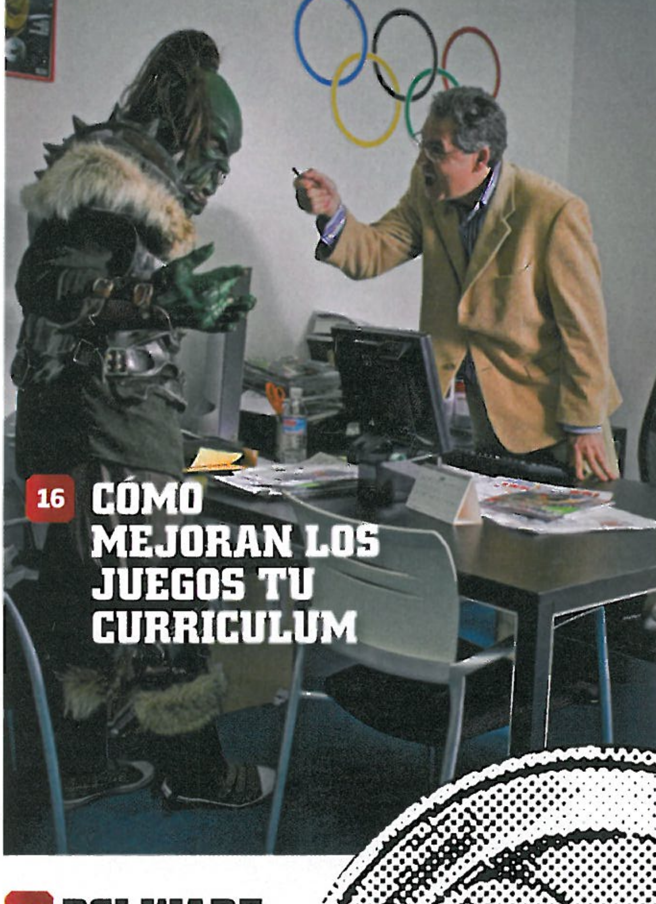


> DIEGO A. FERNÁNDEZ
ACTUALIDAD
ME GUSTA: Bob´s Game.
NO ME GUSTA: Esos malditos apuntes.
Juego a: Ójala tuviera tiempo para jugar.



> JULIO DEL OLMO
ACTUALIDAD
ME GUSTA: Marca Player.
NO ME GUSTA: Ser el 'juvenil' de la redacción
Juego a: Fifa y poco más.

CONTENIDOS



16 CÓMO MEJORAN LOS JUEGOS TU CURRICULUM

80 DSI WARE: JUEGOS A 2 EUROS EN TU NUEVA DS



74 EL ARTE DE SILENT HILL

52 STAR WARS VS. STAR TREK

86 BATTLEFIELD BAD COMPANY

08 F1 2009

LA F1 LLEGA A WII Y A PSP

Hace ya tres años que salió al mercado el último videojuego oficial del Campeonato del Mundo de Formula 1. Tres años de sequía en los que la fiebre por la mayor competición mundial de motor no ha hecho sino crecer en nuestro país, y con ella las ganas de hincarle el diente a una nueva versión. La espera ha terminado. Llega *F1 2009* para Wii y PSP.

Si jugaste alguna vez a alguno de los juegos oficiales del Campeonato del Mundo de Formula 1, lo harías seguro en una Playstation 2 o en una PSP (bueno o en una PS3 con aquel remake del juego de 2006 que sacaron en 2007 para la nueva consola de Sony, con las licencias del año anterior y al que bautizaron *F1 Championship Edition*). Y es que Sony cazó hace años la licencia oficial de este importante evento deportivo mundial y, claro, se aseguró sus entregas, año tras año, para sus videoconsolas. Así, si eras aficionado a la F1, ya sabías en aquel entonces qué consola comprar. Y, sin duda, fueron buenos tiempos para la saga, con un Fernando Alonso que comenzaba a apuntar alto y que ganaba dos títulos mundiales y una afición que crecía y crecía en España. Pero el contrato entre la FIA y Sony expiró y no fue renovado. Sobre el porqué de esta decisión se han apuntado muchas razones, como las quejas de los aficionados sobre la calidad de las últimas entregas (en las que apenas evolucionaba el juego más allá de cambiar las pegatinas de los coches). Sin embargo, seguramente, haya pesado más en la FIA la necesidad de expandir la licencia a todas las plataformas.

Así, hace algo más de un año saltaba la noticia. A partir de ahora, la licencia para el desarrollo de videojuegos de F1 iba a parar a Codemasters y su mundialmente famoso Racing Studio. La alegría entre los jugadores de cualquier videoconsola estalló: la Fórmula 1 iba a llegar en todos los formatos: PC, videoconsolas de salón, portátiles... Y la alegría era doble, ya que los encargados de desarrollar el juego eran una garantía de calidad más que demostrada: nada menos que los papás de excepcionales sagas de conducción como *Race Driver* y *Colin McRae*. Dos sagas míticas que, con sus sobrenombres modernos (*GRID* y *DIRT*, respectivamente), nos han reconquistado a todos los amantes de los juegos de motor.

Primero, Wii y PSP

Desde que todo el mundo sabía que la Fórmula 1 se gestaba entre las paredes de la granja de Leamington (Inglaterra) donde Codemasters tiene sus estudios, se venían rumoreando posibles fechas de lanzamiento. Hace en realidad muy poco tiempo que se firmó el contrato de la licencia y que los desarrolladores se pusieron manos a la obra, muy poco tiempo para crear un videojuego con la calidad que precisa la nueva generación. Hay que tener en cuenta que Codemasters ha tenido que partir de cero con Formula 1. Por eso las next-gen tendrán que esperar -no demasiado, tan sólo al primer cuarto de 2010-. Entonces, y con un nuevo mundial en el horizonte, llegarán las versiones oficiales de Xbox 360, PS3 y PC.

TRAS MÁS DE DOS AÑOS SIN VIDEOJUEGO OFICIAL, VUELVE EL MUNDIAL DE F1, AHORA PARA PSP Y WII



2010

Nueva generación

F1 2010 LLEGARÁ en el primer trimestre del año que viene. El juego está siendo desarrollado para Xbox 360, PS3 y PC con el genial motor grafico EGO, propiedad de Codemasters y que pudimos ver funcionando en el genial *Race Driver GRID*.

20

Coches en parrilla

LOS VEINTE COCHES de la parrilla oficial del mundial estarán en la pista marcando sus propios tiempos y tendrás que dejarte la piel para superarles. ¿Marcarán los mejores tiempos los coches del nuevo equipo Brawn?

10 CLASES DE CONDUCIR

¿TE DA MIEDO ponerte a los mandos virtuales de un Formula 1?. Pues aquí tienes 10 lecciones básicas para no acabar comiendo gravilla.

BY HVNT3R



1 ¿TÚ DE QUIÉN ERES?

NADA MÁS EMPEZAR en un juego de F1 debes preguntarte si has pilotado alguna vez, si sabes conducir un vehículo en tu consola favorita, o si quieres jugar a lo fácil y divertirte un rato. Entonces siempre es aconsejable que pidas la ayuda de corrección de la dirección, asistencia de frenada y trazado, frenos antibloqueo y eliminación de trompos entre otras opciones, para que te vayas habituando a cada circuito y cambios repentinos de marcha y velocidad en ciertas curvas. Si no, a las primeras de cambio nos veremos comiendo la gravilla y el césped de los circuitos.

2 ESTO ACABA DE EMPEZAR

CUANDO OBTENGAS PRÁCTICA en un circuito en los entrenamientos, prueba a usar tipos de neumáticos distintos con más o menos carga de gasolina, los virajes y demás opciones del coche. Cada opción se adapta a cada circuito de forma diferente. Esto sólo se consigue probando y probando, no creas que siendo el novato vas a ganar al mismísimo Alonso. Los cambios en reglajes, alerón, peraltes, alturas y suspensiones harán que seas una tortuga o una bala. La nueva versión *F1 2009* para Wii permite modificar todos estos valores.

Pero los chicos de Codemasters no querían dejar al campeonato que acaba de comenzar huérfano de videojuego oficial (entre otras cosas porque están obligados por contrato a sacar su primer título en 2009). Así que el videojuego oficial *F1 2009* llegará el próximo mes de Octubre en dos versiones: Wii (estrenándose la licencia en una máquina de Nintendo) y PSP, para bien de los usuarios de la portátil, que ya se habían acostumbrado a emular a Alonso y compañía y tenían ganas de jubilar el UMD del *Formula One 2006*.

Rugen los motores

Hace unas semanas, y en rigurosa exclusiva, en Marca Player conseguimos que los chicos de Codemasters rompieran su silencio y nos contaran todos los detalles del lanzamiento. Y unos días después, emocionados hasta las trancas, recibimos a parte del equipo de desarrollo en nuestra redacción de Madrid. Y no vinieron con las manos vacías, traían bajo el brazo una beta de la versión para Wii de *F1 2009*. Encerrados a cal y canto en nuestra sala de test, dimos unas cuantas vueltas en un monoplaza, wiimote y nunchuk en mano. Y lo que vimos nos encantó.



TENDREMOS OCASIÓN DE EMULAR A ALONSO EN LOS CIRCUITOS CON SU NUEVO RENAULT R29



5 PEQUEÑOS DETALLES

LOS CAMBIOS MANUALES son difíciles de utilizar, pero para ser un experto deberás dominarlos. Tendrás que memorizar el circuito, saber en qué zonas utilizar la 1ª o en largas rectas llegar hasta la 7ª marcha. Tanto en la crono como en carrera lleva mucho cuidado con los doblados, hacen perder mucho tiempo, ya que incluso a veces no se dejarán adelantar. Las carreras te dejan elegir el número de vueltas. Recomendamos entre un 20-30% de la realidad ya que aunque seas muy buen piloto, es más fácil que te falle cualquier componente del vehículo.

6 LA SALIDA

SALIR EN LAS primeras posiciones te da ventaja, y también saber cuándo se pone el semáforo en verde para adelantar posiciones antes de la primera curva. Puede que tu coche no tenga velocidad punta si no llevas un Ferrari, pero hay que aprovechar la aceleración en la salida de carrera y de cada curva para adelantar rivales. Si has salido muy atrás tendrás que confiar en hacer buenos tiempos de carrera, de haber elegido una buena estrategia de paradas y un poco de suerte de que haya abandonos por delante de ti para escalar posiciones.

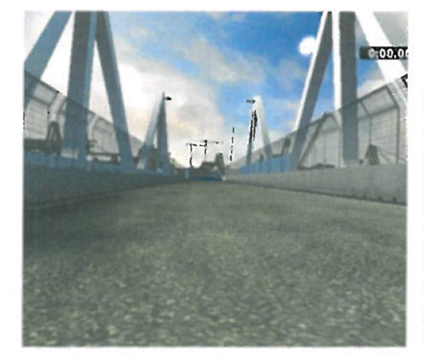
7 PARAR Y NO ESTACIONAR

CUANDO LLEGUES AL Pit-Lane, premanece muy atento a los botones que se presentan. Si eres rápido harás un tiempo que te permitirá ganar una carrera, si no destrozará el trabajo hecho en pista. Vigila los neumáticos, no uses paradas muy largas si se desgastan con facilidad. Lleva cuidado con la meteorología ya que con neumáticos lisos en agua, patinarás, y con neumáticos de lluvia extrema en seco se desgastarán en cuestión de pocos giros. Si dudas, las ruedas intermedias será lo mejor, pero si para de llover o lo hace con intensidad perderás tiempo en parar.



3
NORMATIVAS

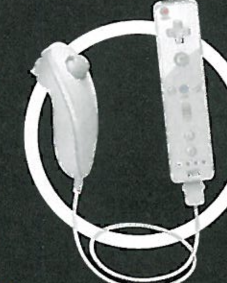
ASÍ COMO PARA aprender a conducir debes saber el código de circulación, en la Fórmula 1 debes aprender las normas y señales en carrera. No puedes salir antes de que el semáforo deje de estar en rojo, serás descalificado. Las banderas serán tus amigas en todo momento, no te atrevas a adelantar en bandera amarilla, o no ceder la posición en bandera azul. Atajar en curvas, pisar la línea de boxes o hacer uso de una conducción temeraria echará por tierra tus posibilidades de ganar una carrera durante mucho tiempo.



4
NO DAR TIEMPO AL TIEMPO

UNA VEZ TE hayas habituado al circuito en el que estés y sepas cuales son las características de tu coche, métete de lleno a hacer la crono. Si usas todas las opciones de ayuda en conducción te vendrán bien para conocer las trazadas pero no para hacer buenos tiempos, ya que siempre podrás ajustarte más en una chicane, o frenar en el último momento en una curva para arañar unas décimas al cronómetro. También tendrás que llevar cuidado con la carga de gasolina ya que estarás creando tu propia estrategia al no poder variarlo hasta el final del día de carrera.





SÓLO CON EL WIIMOTE

› F1 2009 para Wii vendrá configurado para utilizar con cinco controles diferentes, que se puden personalizar. El más básico, el Wiimote horizontal.

TIRA DE NUNCHUK

› Para conseguir un control más tradicional (estilo Xbox o PS3) puedes utilizar el nunchuk. así tendrás un stick analógico para la dirección y gatillos para acelerador y freno.

VOLANTE DE WII

› El volante Wii Wheel, con el Wiimote alojado en su interior, es otra opción para quien quiera probar, aunque desde luego no parece muy recomendable fuera del modo arcade.



LOGITECH WII FORCE FEDBACK

› El genial volante Logitech Wii Force Feedback es la mejor opción, y ya viene configurado en el juego.

MANDO ARCADE

› El mando arcade de Wii también con su propia configuración en el juego. Aquellos que dispongan de él, pueden probar si es la que más les convence.



8
DALE CAÑA

EVITA PEGARTE MUCHO al rival, una frenada brusca puede ser el final de la carrera para los dos. No olvides avisar a tus mecánicos un rato antes de entrar a boxes, de lo contrario no estarán preparados. Cuando hayas cogido práctica, empieza a quitar ayudas del juego, le da mayor dificultad y más realismo. Empieza quitando las ayudas de trazada una vez sepas tomar las curvas y giros, posteriormente quita la de frenado y después el resto de opciones, esto demostrará si ya eres un piloto experimentado.

9
'BE FAST MY FRIEND'

¡ESTO NO ACABA aquí! Hay varios modos de dificultad, desde la básica para que vayas cogiendo el volante a tu medida, hasta la exigente donde cada hueco que dejes será un pasillo para tus rivales y donde cada segundo será un reto para las piezas de tu vehículo. Además los toques con otros coches nos pueden dejar KO. Por lo tanto cierra bien cada curva y utiliza el rebufo de tus adversarios constantemente, echa una mirada atrás de vez en cuando para que no te ganen la posición y mantente firme durante toda la carrera.

10
CAPÍTULO FINAL

NADA MÁS EMPEZAR en un juego de F1 debes preguntarte si has pilotado alguna vez, si sabes conducir un vehículo en tu consola favorita, o si quieres jugar a lo fácil y divertirte un rato. Entonces siempre es aconsejable que pidas la ayuda de corrección de la dirección, asistencia de frenada y trazado, frenos antibloqueo y eliminación de trompos entre otras opciones, para que te vayas habituando a cada circuito y cambios repentinos de marcha y velocidad en ciertas curvas. Si no, a las primeras de cambio, nos veremos comiendo la gravilla y el césped de los circuitos.

» Por supuesto, el juego cuenta con todos los coches, pilotos, marcas, equipos y patrocinadores oficiales de la temporada 2009. Tuvimos la oportunidad de dar unas vueltas al volante de un Brawn, el equipo revelación que está dando 'sopas con honda' a los Ferrari, McLaren y compañía. Y es que, las nuevas reglas y modificaciones de los coches que se han aplicado este año han influido en el desarrollo del juego y en su jugabilidad. Podemos ver y notar el efecto de los nuevos alerones y activar a nuestro antojo los famosos KERS (ese boost extra que podemos usar para adelantar en las rectas). El juego de Wii está diseñado para todo tipo de jugadores: si eres un experto te encantará y si no lo eres, puedes activar decenas de ayudas a la conducción que hará que disfrutes del juego.

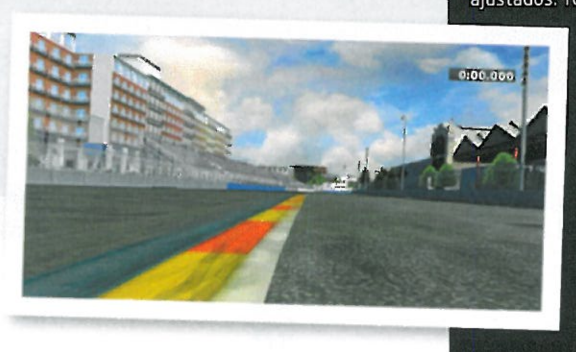
El juego permite que disfrutes del 'Campeonato Completo' (hasta tres temporadas), de un fin de semana de competición, de carreras sueltas y, en un modo arcade muy completo, puedes intentar superar cientos de interesantes retos (carreras con checkpoint, uno contra uno, circuitos al revés, contra el crono...)

Para la potencia gráfica de la consola de Nintendo, el juego muestra un aspecto sobresaliente, con un motor físico espectacular a la altura de su creadores, que incluye deformaciones físicas y daño en los vehículos treméndamente realistas, los circuitos están calcados de la realidad, y podremos disfrutar de las carreras nocturnas en el nuevo circuito de Singapur.

Uno de los elementos que más nos gustó es que el juego se aleja de la típica visión televisiva de las carreras para ofrecernos una perspectiva más realista desde los ojos del piloto. Así, serán claves las instrucciones por radio desde el Pit. Nuestro equipo nos dará claves para seguir una estrategia en carrera, como el número de paradas, el nivel de repostaje. Todo esto es algo que podemos decidir, an uestro antojo, antes de comenzar, o dejarlo a decisión de nuestro equipo.

La versión de Wii, que tiene hasta cinco modos de control, cuenta con un modo multijugador a pantalla partida, para partidas cooperativas o para enfrentarte a algún coelga. Ves engrasando la Wii.

› *Por Gustavo Maeso*

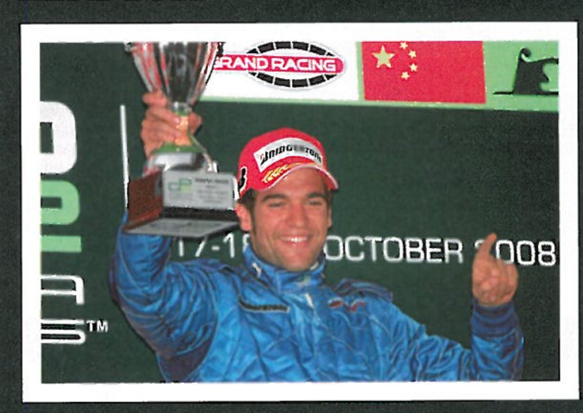


PSP

Retos instantáneos

LA VERSIÓN DE PSP de F1 2009 contará con un puñado de retos ideales para superar mientras esperar el autobús, rápidos y adictivos. Pero también puedes jugar toda la temporada con todas sus opciones. Además, podrás jugar partidas multijugador ad-hoc, en cooperativo o cara a cara.

Entrevista



ROLDÁN RODRÍGUEZ - PILOTO DE GP 2

› Montando nuestro reportaje exclusivo sobre el nuevo videojuego de Formula 1 pensamos en llamar a Fernando Alonso para que nos diera su opinión, pero lo descartamos casi al instante. Y no porque no seamos fans de nuestro bicampeón del mundo o porque no se nos fuera a poner al teléfono (siempre lo hace) pero es que queríamos hablar con alguna de nuestras jóvenes promesas en la conducción.

› Y más que con una joven promesa, nos pusimos en contacto con un joven piloto que ya es una realidad, Roldán Rodríguez, piloto español de GP2 que sólo nos está dando alegrías y que, si aciertan todos los expertos en esto, tal vez el año que viene le veamos compartir parrilla con Fernando Alonso en Fórmula 1.

CUANDO COMPITO EN UN CIRCUITO MEJORO MIS TIEMPOS EN MI PSP

› Roldán atendió a nuestra llamada desde Londres, donde vive y se entrena a diario. "Soy un apasionado de los videojeugos", nos dice, "sobre todo juego con mi PSP, que la llevo a todas partes cuando viajo a los Grandes Premios. Ahora juego a Formula One 2006, God of War, Need For Speed Undercover..." Y es que a Roldán, jugar en los circuitos virtuales le sirve para entrenar. "Los juegos están muy conseguidos , son muy reales, y los tiempos están realmente ajustados. Yo, no había corrido nunca en Malasia pero mis tiempos en el juego eran buenos. Pero justo después de debutar allí en GP2, mejoré mis tiempos en el juego porque conocía cada curva".

› Roldán está cuarto en el campeonato de GP2 y para el año que viene nos confiesa "sueño con subir a la Formula 1".

INGREDIENTES

* 4 FILETES de lenguado (gallo o rodaballo)
* 1 PIMIENTO
* 1 ZANAHORIA
* 1 CEBOLLA
* 2 DIENTES de ajo
* 1 CAYENA
* VINO BLANCO (por ejemplo: sake)
* 200 GRAMOS de setas variadas
* TALLARINES SOBA
* 1 CALAMAR limpio y su tinta

Slicks de lenguado

rellenos de verduras sobre frenada de tinta de calamar

› Picamos el pimiento, la zanahoria, la cebolla (sólo media) y los sofreímos en un par de cucharadas de aceite de oliva. Le añadimos el ajo picado, un chorrito de vino blanco y en el último momento las setas también picadas. Justo antes de quitarlo de la sartén le añadimos la cayena partida en dos y le damos un par de vueltas en la sartén para que se impregne el sabor picante de ésta sobre todo el sofrito.

› Cogemos los 4 filetes de lenguado y los colocamos en una fuente con un fondo de aceite muy leve. Para colocarlos imitando los 'slicks' cogemos un palillo, enrollamos el filete haciendo una rosca con él y usamos el palillo para cerrarlo. Rellenamos cada uno de los cuatro 'slicks' con el sofrito de verduras y setas. Ponemos el horno a precalentar durante 10 minutos a 220 grados.

› En ese tiempo picamos el calamar y lo sofreímos en un par de cucharadas de aceite con la media cebolla picada que nos sobró del sofrito de verduras. Añadimos un poco de agua para que el calamar se cueza y cuando empiece a tomar un tono rosado le damos un pequeño toque de vino blanco (nosotros usamos sake japonés) y añadimos la tinta. Después de un par de minutos, lo retiramos del fuego.

› En una cacerola con agua hirviendo y un poco de sal ponemos dos manojos de tallarines soba. Lo dejamos en el fuego hasta que los tallarines estén a nuestro gusto.

› Metemos la fuente con los slicks de lenguado al horno y lo dejamos a 180 grados hasta que veamos que la carne del filete está hecha.

› Colocamos un slick por ración, un montoncito de tallarines y sobre éstos el calamar con su tinta negra que simulará el aceite.





EL SPEAKER

Pablo Juanarena
El Speaker de Radio Marca

HASTA LA TRÓCOLA

ESTOY HASTA LA TRÓCOLA DE los juegos de Fórmula Uno. Durante los últimos años sólo han cambiado la publicidad de los coches y han añadido algún circuito. Y siempre llegaban tarde. Y con el nombre tampoco se gana. Tampoco aquí. Pero en esta ocasión parece que algo va a cambiar. Nuevo desarrollo, nuevo motor gráfico, simulación hasta el extremo con opciones de arcade y, sobre todo, juego multiplataforma. Se acabó eso de las exclusivas en el Gran Circo. Y lo que hemos visto tiene buena pinta. Y todo indica que la versión para Wii va a saciar la necesidad de velocidad de los fanáticos al Mario Kart. Y la PSP también promete.

El primer pinchazo es que las consolas 3G tendrán que esperar un poco. Cuando aparezcan ya habrá acabado la temporada y sabremos quién es el campeón.Eso es algo que nunca he entendido. ¿Por qué los juegos de fútbol que van a aparecer en 2009 se apellidan 2010 y con el F1 siempre ha ocurrido lo contrario? Siempre era como jugar con un coche de la temporada anterior.
Espero que este año (me temo que el que viene), con todas las novedades, se cambie el paso y volvamos a lo racional y lo lógico: poder disfrutar del videojuego al comienzo de la temporada correspondiente.

Ahí veremos si los chicos de Codemasters se lo han tomado en serio y viendo sus últimos productos estoy muy ilusionado. Y además, tengo muchas preguntas. ¿Saldrá el coche de seguridad tras un accidente? ¿Te darán órdenes por radio mientras conduces? ¿Servirán de algo los entrenamientos libres? Y ya puestos a pedir algo más... ¿Diseñaré difusores sospechosos? ¿Mentiremos al director de carrera? ¿Se podrán hacer declaraciones chulescas tras el Gran Premio?
En serio, espero que por fin se traslade a un videojuego toda la magia de una competición histórica que es bastante más que frenar y acelerar. Manos al volante, se apagan los semáforos...

Del mando a la pista

Xavier TOMÀS FIGUERAS / GT Emoción

› Muchos aficionados al motor sueñan con soltar el mando de la videoconsola, donde ya han roto todos los tiempos de cada prueba, coche y circuito, y lanzarse a un trazado de verdad a quemar rueda. Y eso parece una tarea imposible si uno no se apellida Schumacher, Hamilton o Barrichello (y apellidarse así tampoco es una garantía). Pero no es tan difícil, hay empresas que pueden cumplir tu sueño de conducir un monoplaza o un potente deportivo, tan sólo a cambio de un puñado de euros.

› GT Emoción es una de estas empresas. ¿Qué quieres conducir un Ferrari F430 con cambio de Fórmula 1? Pues ellos te dicen ¿dónde y cuándo lo quieres? En Montmeló, en el Jarama, en Cheste o en un puñado de circuitos de la geografía nacional pueden hacer que tu sueño se haga realidad. Por unos 200 euros puedes dar entre 3 y 5 vueltas a uno de estos circuitos profesionales al volante de un Lamborghini Gallardo, un Porsche Caimán S, y hasta con un Formula Renault.

› Xavier Tomás Figueras, piloto de GT Emoción, nos cuenta que son muchos los aficionados a videojuegos de conducción que acuden a sus circuitos para pasar del mando a un volante real. Antes de cada carrera, Xavier y el resto del equipo de GT Emoción, ofrecen instrucciones, consejos de conducción y directrices de seguridad. Después, una vuelta de reconocimiento del circuito y ¡a quemar rueda!. Y puedes llevar acompañantes al circuito y hasta grabar tus vueltas en vídeo de recuerdo.

› Según Xavier, la mayoría de los aficionados que lo prueban, repiten, ya que se trata de una experiencia que marca. Y, según nos cuenta Xavier "hasta los más valientes levantan el pie del acelerador cuando alcanzan altas velocidades y mucho antes de llegar a los conos que les marcamos para que comiencen a preparar la frenada para tomar una curva. La velocidad que se alcanza impresiona y, aunque les animemos a que pisen a fondo, sueltan el pedal de forma inconsciente".





› Este piloto profesional es, además, muy aficionado a los videojuegos de motor y nos asegura que la mayoría de juegos de conducción que ha probado se asemejan, y mucho, a la experiencia real. "Los tiempos de las vueltas están muy ajustados y son muy realistas en los videojuegos. Hay que ser especialmente cuidadoso en las curvas para arañar segundos, como en las carreras reales. En las curvas lentas casi hay que pararse, y eso es una cosa que la mayoría de la gente no hace cuando juega".

› ¿Quieres probar?: ***www.gtemocion.es***

GT EMOCIÓN NOS INVITA A SENTIR EMOCIONES DE F1

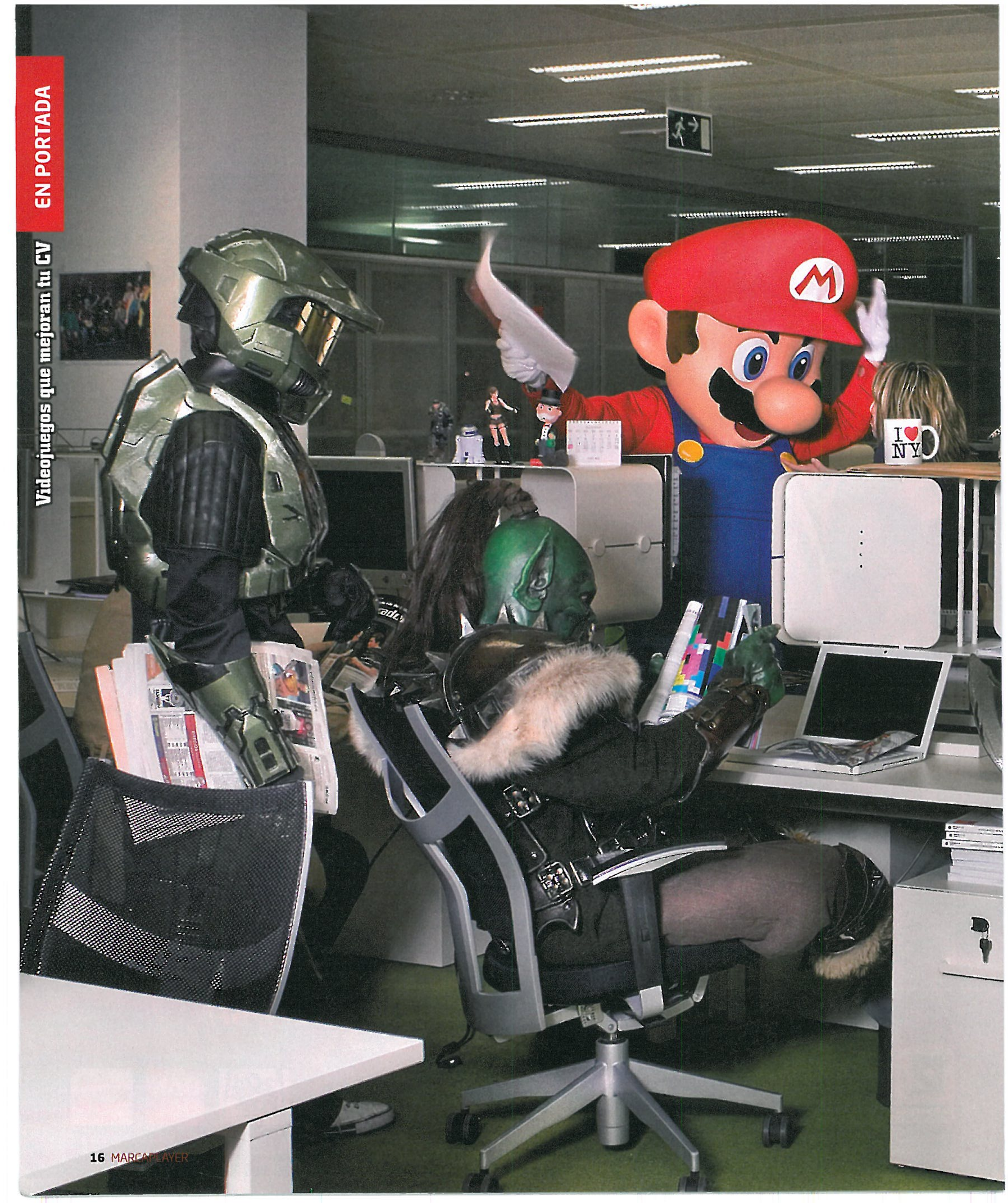


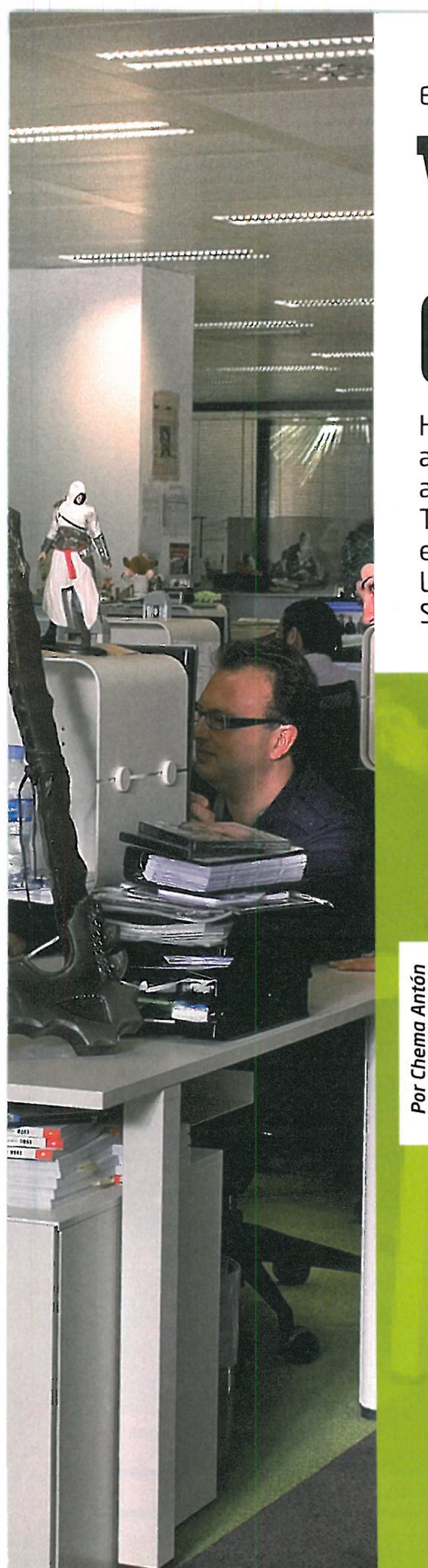
CONCURSO

CONDUCE UN FORMULA RENAULT CON **MARCA PLAYER** Y **GT EMOCIÓN**

› ¿Quieres dar tres vueltas al Circuito del Jarama al volante de un Formula Renault? Pues puedes conseguirlo gracias al concurso que te ofrece GT Emoción. Manda un SMS con el texto MP MOTOR al 5549* y entrarás en el sorteo de '3 vueltas al Jarama con un Formula Renault + 3 vueltas en un deportivo de copiloto de un profesional'.

* (Coste del mensaje: 1,2 euros + IVA). Las condiciones del concurso se publicarán en www.marcaplayer.com


I ♥ NY



EL SECRETO QUE QUERÍAS QUE TE DESCUBRIESEN...

VIDEOJUEGOS QUE MEJORAN TU CURRÍCULUM

Has recorrido el mundo de Azeroth, has salvado cientos de veces a la princesa Peach, conquistaste el Imperio Romano y venciste a Napoleón, dirigiste un batallón de soldados en las calles de T'bilisi, sobreviviste a un ataque zombie en un supermercado, evolucionaste tu propia especie de principio a fin, ganaste dos Ligas y una Champions, derrotaste a los Covenants, escapaste de Silent Hill... ¿De verdad piensas que no sirvió de nada?

Por Chema Antón

El día 24 de febrero de 2006, Kevin Werbach escribía en su blog: "He empezado a jugar a *World of Warcraft*. La experiencia vale la pena, mucho más allá de lo que aporta como forma de entretenimiento. [...]". Sólo tres semanas después afirmaba en el mismo blog: "Los juegos online masivos son (como los proyectos de código abierto) el caldo de cultivo de los gestores del futuro [...] Creo que deberíamos plantearnos utilizar los MMOs para enseñar a los estudiantes de másters en Wharton (Universidad de Pensilvania)".

Hoy, Kevin Werbach es asesor de Obama en política de telecomunicaciones y regulación de Internet. Todo, gracias a su actividad como profesor de estudios legales y ética empresarial de la Universidad de Pensilvania, a su especialización en tecnología de la información, comunicaciones e Internet, y a que juega a *WoW*.

Actualmente existen dos corrientes de opinión sobre si los videojuegos influyen positiva o negativamente sobre el individuo y sus capacidades de cara a afrontar un trabajo. Mientras que la primera valora las posibilidades que ofrecen los juegos a los sujetos para colocarse en diferentes papeles, resolver problemas o adquirir dotes de mando, la segunda enfoca el problema de los videojuegos en su capacidad para descentrar al individuo y para dar

LOS JUEGOS ONLINE MASIVOS SON EL CALDO DE CULTIVO DE LOS GESTORES DEL FUTURO

como buenas soluciones en entornos virtuales que luego no se aplican fácilmente en el mundo real.

Jesús Gutiérrez Martín, de SAM Headhunting, se apunta a la primera hipótesis: "Yo sí creo que los videojuegos aportan cierto aprendizaje. Para mí, los más

importantes son la decisión rápida, la capacidad de analizar y reaccionar ante mucha información simultánea y el entendimiento de las reglas que tiene cada entorno". Jesús considera que el jugador es un individuo involucrado en una acción y concentrado en ella, "además cuenta con una capacidad de juego y evasión que, en dosis adecuadas, es positiva. También, las personas a las que les gustan los videojuegos abrazan lo nuevo, las nuevas tecnologías y suelen ser más abiertas a los cambios", concluye.

Sin embargo, otra headhunter, Assela Villar, responsable de selección de Oracle en España, considera clave que todas las acciones se realicen en espacios virtuales no reales. De esta forma, cualquier posible capacidad adquirida por el jugador es difícilmente trasladable al mundo real o, como ella misma dice: "Las competencias de un puesto de trabajo no sólo requieren que el individuo las posea, sino que sea capaz de explotarlas en un entorno de trabajo determinado". En cualquier caso, la responsable de selección de Oracle llega a admitir que ciertas competencias puedan desarrollarse, aunque "me parecen poco trasladables a la vida real, y también habría que hablar de las facetas negativas del videojuego: carencia de relación social, de comunicación verbal o escrita, falta de compromiso, falta de concentración, por no hablar del coste de oportunidad del tiempo invertido en esta actividad", apunta.

De ambos puntos de vista, encontrados, sí se puede extraer un dato: el videojuego puede llegar a enseñar algo.

Cuando jugar suma

A esa misma conclusión llegó Scot Osterweil, profesor del Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT) a través de su programa 'The Education Arcade' (El juego de la educación), concluyendo que el juego podía ser usado como vehículo para la enseñanza. El profesor Scot Osterweil no sólo ha dedicado su tiempo a comprobar sus teorías de educación con juegos clásicos, sino que se ven contrastadas con videojuegos como *Mario Bros*, *Tycoon City: New York* o, el más reciente, *Wii Sports: Boxing* y con todas estas experiencias llega a la teoría de 'Las Cuatro Libertades' que son las que permiten que un individuo aprenda a través de un videojuego. Estas libertades son: la libertad de experimentar, la libertad de fallar, la libertad de probar diferentes identidades y la libertad de esforzarte cuanto quieras. Sobre esos cuatro pilares se cimienta el pensamiento de que juegos como el polémico *GTA IV*, el inocente *Mario Kart* o el complejo *Empire: Total War* puedan servir como escenario para ciertos desarrollos intelectuales o personales. Es lo que se ha llamado aprendizaje accidental.

"En la psicología científica no se utiliza ese concepto, aunque supongo que quiere referirse a aquellas competencias que se adquieren sin planificarse; es decir, de manera informal", comenta la Doctora Amparo Osca, Psicóloga de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), especialista en Trabajo y Selección de Personal.

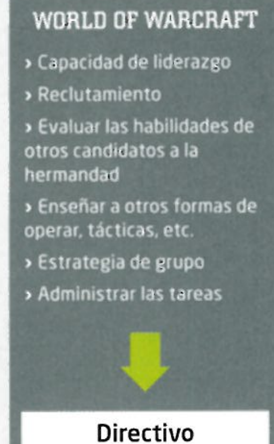
LOS JUGADORES ABRAZAN LO NUEVO CON FACILIDAD Y SUELEN ESTAR MÁS ABIERTOS A LOS CAMBIOS

Aunque no existen estudios científicos concluyentes sobre la influencia positiva de los videojuegos sobre posibles candidatos a un puesto de trabajo, la doctora sí afirma que es posible que se puedan adquirir competencias de organización, negociación, liderazgo, gestión de recursos, búsqueda de información, resolución de problemas... gracias a los videojuegos.



SI JUEGAS A... PUEDES TRABAJAR DE...

Quizá nunca te hayas parado a pensar que cuando juegas a algunos juegos, ciertos mecanismos en tu interior están desarrollando capacidades de todo tipo.

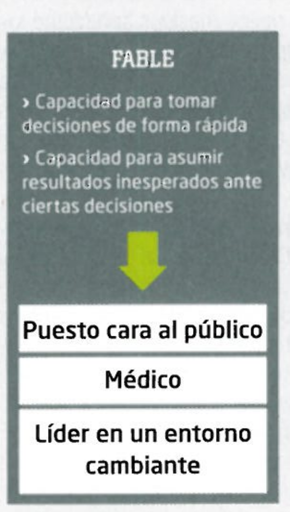


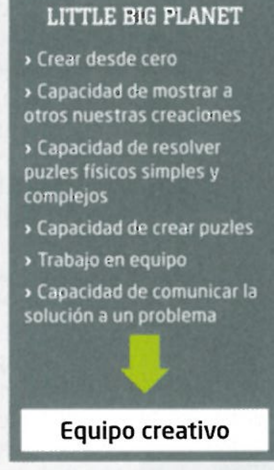
EMPIRE TOTAL WAR

- Capacidad de llevar a cabo varias operaciones al mismo tiempo
- Capacidad de administrar los recursos
- Capacidad de generar un plan de acción en función del tipo de recursos y las limitaciones que se tienen

Office manager

Especialista financiero







DEPENDE DE QUIEN SEA la persona que te entreviste, puede ser positivo o negativo decir que juegas a la consola.

OTRAS VECES, SIN EMBARGO, los videojuegos sirven para entrenar facultades que muchas veces no sabemos que tenemos.

EL DESARROLLO INTELECTUAL A TRAVÉS DEL JUEGO ES LO QUE SE LLAMA APRENDIZAJE ACCIDENTAL







EL RETO DE LOS videojuegos está en trasladar los aprendizajes en mundos virtuales a la vida real

"La clave es analizar si esos posibles aprendizajes que se obtienen en una situación tan específica se generalizan; es decir, se transfieren con facilidad a la vida real", comenta la dra. Osca. Al igual que con 'Las Cuatro libertades' de Osterweil, la dra. Osca enfatiza el enorme valor que aporta el entorno de "ensayo" que ofrece un juego. "(El videojuego) permite actuar en contextos complicados, pero sin riesgos. Y repetir hasta estar convencidos de que se poseen las competencias que se quieren adquirir. Son dos ventajas importantes". Juegos de rol, juegos de participación en equipo, simuladores de situaciones y otros ejercicios de simulación... los videojuegos no hacen sino repetir otros patrones que ya se vienen utilizando en formación y aportarles el componente tecnológico que, para contextos no comerciales, resulta demasiado costoso. Es cierto, sin embargo, que esas situaciones de simulación, rara vez coinciden con las características de ningún puesto de trabajo. Como dice Assela Villar, de Oracle, "es muy diferente administrar grapadoras y salas de reuniones que misiles de guerra virtuales".

Si juego, ¿lo pongo en el CV?

La pregunta es si se debe publicitar este aprendizaje. ¿Debe un candidato poner en su currículum que ha creado más de cuarenta nuevos niveles para Little Big Planet? ¿Y que dedica dos horas diarias a su clan de *Warhammer Online*? ¿Debe hacer saber que es un experto en *StarCraft*?

Los expertos coinciden en una cosa: sólo si se sabe con antelación que el entrevistador empatizará con el gusto por los videojuegos del entrevistado. La Dra. Osca habla de la teoría de la 'similaridad-atracción' por la cual el entrevistador elegirá como compañero o subordinado a aquellos que más se parezcan a él, "es importante saber qué busca la empresa contratante", comenta la psicóloga.

La mala prensa, el desinterés y el desconocimiento harán que, por lo general, la afición por los videojuegos se apunte como un elemento negativo en el candidato. Jesús Rodríguez, de SAM Headhunting, dice que "cuando alguien se presenta a un puesto de trabajo en concreto, debe poder relacionar sus experiencias y habilidades con las requeridas. Los videojuegos y cualquier otro tema deben ser puestos en ese contexto". Assela Villar, de Oracle, es más tajante: "Si yo leo en un CV una lista de videojuegos a los que el candidato es aficionado seguramente me dará igual. De hecho, creo que los videojuegos tienen bastante mala prensa y puede que el entrevistador tenga una opinión negativa de los jugadores y piense que el candidato es un freak, un tipo con pocas habilidades sociales".

Se ha hablado mucho en los últimos años de mundos virtuales, de *Second Life*, de *World of Warcraft*, y de su influen-

BERKELEY ENSEÑA CON STARCRAFT

Puede que a muchos les suene a mofa, pero fue una de esas noticias impactantes de finales del pasado enero. La Universidad de Berkeley incluía StarCraft como una asignatura de matemáticas a la que podrían asistir hasta un máximo de 60 alumnos. La idea es aplicar patrones de cálculo, ecuaciones diferenciales, y matemáticas aplicadas a la toma de decisiones. La asignatura, llamada 'The Art of Competitive StarCraft' (El arte de la competitivad en StarCraft), se desarrollaría a lo largo de 14 semanas en las que se profundizaría tanto en los elementos estratégicos del juego, como en el enorme detalle con el que están construidas cada una de las unidades del título. Si algo prima en éste es el extraordinario balance de fuerzas entre las tres razas presentes en el juego y que no se ha querido desequilibrar con una cuarta raza en el inminente StarCraft II.

A través del estudio de la mecánica del juego, la teoría de cómo se deberían desarrollar las partidas y la puesta en marcha de los mecanismos de tomas de decisiones, el objetivo final del curso es, además de divertir a los alumnos, ayudarles a tomar decisiones de una forma rápida y a tomar en cuenta los fallos para partidas en el futuro.

PUEDE QUE EL ENTREVISTADOR TENGA UNA OPINIÓN NEGATIVA DE LOS VIDEOJUEGOS Y PIENSE QUE EL CANDIDATO ES UN FREAK

cia sobre los asiduos a estos mundos. El 12 de marzo de 2006, Daniel Terdiman publicaba en CNET.com un artículo acerca de lo mucho que *WoW* podía enseñar a las empresas de cómo gestionar a sus empleados, cómo hacer que los empleados se sintiesen motivados por una nueva tarea (o misión), cómo hacer que sus perspectivas de ascender en el clan se convirtiesen en un motor para el trabajo. En enero de 2009, Business Week publicaba 'How *World of Warcraft* Promotes Innovation' ('Cómo World of Warcraft ayuda a innovar'). En él se repasaban todos esos principios que convierten a *WoW* en una lección de negocios para los próximos años: trabajo en equipo, liderazgo, motivación, progreso por experiencia. Y todo, bajo una capa de aprendizaje oculta. Pero, ¿desarrolla alguna capacidad especial el jugador de *Little Big Planet*? ¿qué gana el que juega a *Fable*? ¿es mejor organizador un individuo por jugar a *Empire Total War* con maestría? ¿queda algo positivo de recorrer las calles con Niko Bellic en *GTA IV*? Todo indica que sí. Aunque los expertos no terminan de estar de acuerdo, podrían llegar a ser un aporte positivo para el individuo en sus aspiraciones profesionales. Todavía estamos muy lejos de alcanzar una madurez de la industria del videojuego como empresa cultural y más lejos aún de su aceptación social plena. Será entonces, cuando los factores positivos de los videojuegos se tomen en cuenta, cuando poner 'Chamán de nivel 80' en el currículum, no será cosa de 'freaks'.

WOW TIENE MUCHO QUE ENSEÑAR SOBRE CÓMO MOTIVAR Y GESTIONAR EMPRESAS

REFERENCIAS:

www.werbach.com, Kevin Werbach
www.werblog.com, Kevin Werbach
"Learning from Video Games: Designing Digital Curriculums: A NERCOMP SIG Event" Gail Matthews-DeNatale, Simmons College"The business lessons of "World of Warcraft" Daniel Terdiman, CNET.com
"How World of Warcraft Promotes Innovation", John Hagel y John Seely Brown, Business Week



TODAVÍA ESTAMOS LEJOS DE la aceptación social plena de los videojuegos.

EL CV PERFECTO 10 CLAVES QUE LO MEJORAN

SIEMPRE

Sé claro y conciso:
No utilices más de una o dos páginas para contar todo sobre ti. Lo más importante después de tus datos personales y de contacto son breves descripciones de tu formación, prácticas y experiencias laborales.

Cada puesto, un CV
Adapta el currículum a la empresa y el puesto al que optes. Acuérdate de modificar el orden de prioridad de tus experiencias y títulos. Elimina cosas irrelevantes.

Tu 'careto' importa
Quieras o no, tendrás que poner la foto. Ante esta situación (a no ser que seas un 'Duque' de turno) te va a tocar tirar de herramientas de edición fotográfica para eliminar alguna arruga y agrandar un poco los ojos.

Haz que tu CV llame la atención...
Pero que no te sobres. Las reglas básicas son: papel blanco, letra legible, buena ortografía y una presentación elegante y muy básica.

Usa palabras clave
El primer vistazo es lo que puede hacer que tu CV se quede sobre la mesa o acabe en la papelera. Poner palabras interesantes para el puesto al que optas puede ser determinante.

NUNCA

¿Quién quiere anexos?
Déjate de grapar a tu CV el diploma del curso que hiciste en segundo de carrera o la carta de recomendación de la primera empresa en la que trabajaste. En su momento, el entrevistador te pedirá más datos, pero el CV debe servir para dar una primera imagen tuya.

Tu vida... sobra
Todo lo que huela a datos personales entre los que se incluyan hijos, estado civil y demás son demasiada información y sólo puede restarte oportunidades si tu vida es demasiado 'complicada'.

Listados de cursos y seminarios
¿Crees que los de Recursos Humanos van a buscar algo útil en esas listas? Si tú crees que hay algo que les pueda interesar, colócalo entre tu formación ¡y listo!

Idiomas y niveles
Los idiomas se saben o no se saben. Pero cuando no se saben, nuestra obligación es ser sinceros diciendo a qué nivel estamos. Recuerda que es uno de los puntos en los que más candidatos mienten.

Hablar de la pasta
Puede ser la primera razón para una criba. Normalmente, del dinero se empieza a hablar un poco más adelante, cuando ya sabes que interesas a la compañía y conoces las labores que vas a desarrollar.

> Actualidad
Todas las noticias, rumores, los datos...

MARCA PLAYER SE MUEVE

22 Y 23 DE MAYO

1ER MERCADILLO SOLIDARIO DE VIDEOJUEGOS

Las compañias de videojuegos, el Mercado de Fuencarral, la Fundación Gomaespuma y Marca Player se unen en el primer mercadillo solidario de videojuegos de nuestro país.

Serán sólo un par de días, pero tenemos una misión: convertir los más de 1.500 juegos que nos han donado gratuitamente las diferentes compañías de videojuegos en ayuda para proyectos de educación de la Fundación Gomaespuma. Seguramente los niños de Nicaragua o Sri Lanka que reciban esa ayuda nunca vean una videoconsola, pero tenemos la oportunidad de, al menos, darle la posibilidad de aprender a leer.

El Mercado de Fuencarral nos cede su Espacio F en la planta -1 del edificio (c/ Fuencarral, 45) para que durante los días viernes 22 y sábado 23 de mayo montemos un 'chiringuito' lleno de los juegos de todas las plataformas, la visita de la gente de Gomaespuma, y la posibilidad de hacernos con los juegos por mucho menos de lo que valen. Pero lo que importa aquí no es lo que te ahorres, sino lo que seas capaz de ofrecer a la causa.

Marca Player, otra vez, se mueve.

MÁS DE 1.500 JUEGOS QUE SE TIENEN QUE CONVERTIR EN AYUDA

mercado fuencarral

METRO TRIBUNAL (LÍNEA 1 Y 10)

mercadillo solidario Marca Player MERCADO DE FUENCARRAL

METRO CHUECA (LÍNEA 5)

calle Fuencarral

calle Gran Vía

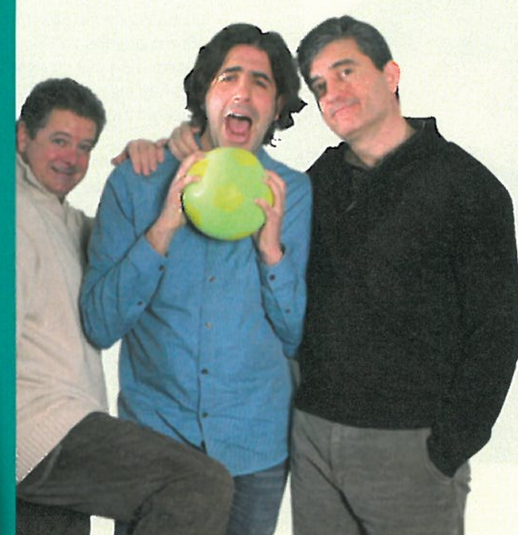
METRO GRAN VÍA (LÍNEA 1 Y 5)

¿DÓNDE SE CELEBRA?

ENTRE GRAN VÍA Y TRIBUNAL

Tendrás que ir a la planta -1 del Mercado de Fuencarral (c/Fuencarral, 45) en Madrid a lo largo de la tarde del viernes 22 y durante todo el sábado 23.

Metro: Bilbao, Tribunal, Gran Vía o Chueca quedan a la misma distancia más o menos.



¿Y ALLÍ QUÉ?

COLABORA COMPRANDO Y PARTICIPANDO EN NUESTROS JUEGOS

El mercadillo solidario tiene una única misión: 'recaudar dinero para la Fundación Gomaespuma'. Habrá diferentes mecanismos:

1. Podrás comprar el pack de inicio por 10 € que trae una bolsa con dos juegos para PS2, PS3 o Xbox 360 (los que te toquen).
2. Puedes participar en pruebas para ganar juegos (por 3 o 5 €)
3. Puedes comprar juegos entre 3 y 10 €.

Concursos MAYER.COM
Visita nuestras página 160-161







MERCADILLO SOLIDARIO DE VIDEOJUEGOS



¿QUÉ HABRÁ?

JUEGOS A 3 Y 5 EUROS

Juegos de ayer, ratones, mandos de PS2 y Xbox... y algunos de los últimos lanzamientos.

Entre las cajas de cartón que hoy llenan nuestro almacén y que a finales de mayo serán el objeto de deseo de muchos de vosotros, nos hemos encontrado joyas como el juego LIPS, mandos de PS2 de los Caballeros del Zodiaco, ratones de Mickey, Need for Speed, todos los Medal of Honor y todos los Sims, Fracture, Spider-Man, You're in the Movies, stylus de Sega, Imperium, Trackmania, camisetas de Rockstar,... y todo a 3, 5 o 10 euros como mucho.



FUNDACIÓN GOMAESPUMA

¿DÓNDE VA LA PASTA?

La Fundación Gomaespuma trata de ayudar a la infancia a través de la educación tanto de los niños como de sus madres haciéndolas ver que es necesario que su hijo vaya al colegio. Algunos de los proyectos que la fundación creada por la mítica pareja de periodistas/humoristas ya tiene en marcha son la gala de magia *Grandes Ilusiones*, la de flamenco *Flamenco pa' Tos* que recuadan dinero para acciones en Nicaragua o Sri Lanka, entre otros.

COLABORADORES

TODA LA INDUSTRIA EN EL MERCADILLO

Si te preguntas si habrá una buena variedad de juegos en el mercadillo te podemos decir sólo una cosa, apunta los nombres de las compañias que han colaborado enviándonos sus juegos: Activision/Blizzard (que incluye a Vivendi Games), Nobilis, FX Interactive, 505 Games, Disney Interactive, Sega, Rockstar Games, Electronic Arts, Microsoft, Sony, Sony Online Entertainment, GOA, Konami... A todas estas empresas, muchas gracias por involucraros en el proyecto.



PASA LA VIDA

Nacho Ortiz
Redactor Jefe www.meristation.com

LAS VERGÜENZAS DE STREET FIGHTER IV

EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS se mueve a ritmo de vértigo. Hoy Street Fighter IV es, de momento, mi juego del año. Pero la dejadez de su productora está enturbiando sus excelentes logros. Poco tiempo antes de llegar el título a las tiendas, Capcom anunciaba la salida de una expansión gratuita llamada Modo Campeonato disponible 'tras el lanzamiento del juego'. Iba a incluir un modo repetición para grabar y compartir nuestros mejores rounds, un sistema de puntos mejorado que evite que los chetos se desconecten del online justo antes de caer derrotados para evitar perder puntos, y mejoras en la conectividad -eso de esperar más tiempo para buscar un combate que en lo que éste dura, es desesperante e indignante-.

> // La palabra es lo último que se pierde. Pero en Osaka la han perdido, y la vergüenza

Han pasado casi tres meses desde aquel anuncio, y aún estamos esperando, con cara de tontos. Bien que Capcom se apresuró en tener listos los trajes secundarios a razón de cuatro euros el paquete -un total de 19,2 euros si compramos los cinco- e incluso el polémico modo versus de Resident Evil 5 -4.90 más pasando por caja, y sí, es ese que ya viene en el disco-, y este modo campeonato, que es gratis ¿se retrasa tanto tiempo dando una sensación de dejadez infinita? Capcom es una de las compañías a las que más respeto y que me ha hecho pasar grandes momentos como jugón, pero lo expuesto no la deja en buen lugar en absoluto. La palabra es lo último que se pierde, pero los de Osaka parecen haberla perdido muchísimo antes que la vergüenza.



LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

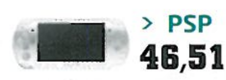
Ranking de ventas acumulado



1 > Nintendo DS **100,85 M**



2 > Wii **49,08 M**



3 > PSP **46,51 M**

4 > Xbox 360 **29,76 M**



5 > Playstation 3 **21,55 M**

ENTREVISTA

EL PADRE DE NOBY NOBY

Keita Takahashi, creador de *Noby Noby Boy* y *Katamari Damacy*, llegó hasta París para hablarnos de su juego; no dudamos en acudir a la cita.



Si hay alguien en el actual mundo de los videojuegos que ha decidido dar de lado a la tecnología en pro de la imaginación, ese es Keita Takahashi. Después de diez años en el "cuarto oscuro" de Namco, sus originales ideas salieron finalmente a la luz con *Katamari Damacy*, título que a pesar de no aparecer oficialmente en nuestro país, cosechó tantos fans como en el resto del mundo. En internet es fácil encontrar pasteles, publicidad, disfraces e ilustraciones inspiradas en el universo *Katamari*.

Ahora, Takahashi nos sorprende con *Noby Noby Boy* para PS3 (a través de PlayStation Store), la fantástica historia de un ser capaz de estirarse y enrollarse alrededor de todo lo que le rodea, con el objetivo de ganar metros para Girl, su novia, que intenta llegar a nuevos planetas estirándose. Su mayor peculiaridad es que funciona como Folding@Home, y todos los metros ganados por los jugadores de todo el mundo se unen para ayudar a Girl. Takahashi-San nos contó como se le ocurrió la idea de *Noby Noby* y porque fue tan reacio a continuar la saga protagonizada por el Príncipe de Todo el Cosmos. El mes que viene os mostraremos todos los secretos de la saga *Katamari Damacy*, así como la totalidad de la entrevista que le hicimos a Takahashi-San.

TRAS UNA LARGUÍSIMA DÉCADA DE ESPERA, LA ESTRATEGIA ESPACIAL VA A CONTAR DESEADÍSIMO NUEVO EPISODIO.



MUY BREVES

CANADÁ

QUEBEC ILEGALIZA LOS JUEGOS EN INGLÉS

Quebec, (provincia de Canadá) ha ilegalizado la venta de juegos únicamente en Inglés si existe una versión en Francés del mismo. (Recordamos que en Canadá se habla tanto Inglés como Francés). Esto es presión para que se traduzcan los jeugos ¿eh?

MULTI

KONAMI SE HACE CON LA LICENCIA DE SAW

Los derechos para realizar un videojuego basado en la famosa saga de películas Saw ya tienen nuevo dueño y es que Konami ha comprado la licencia que poseía la compañía Brash Entertainment debido a su entrada en bancarrota.







Incrementa un 20% el rendimiento gracias al overclocking avanzado

ASUS EAH4890 TOP

Alcanza el máximo realismo visual en los juegos de última generación

Disfruta del overclocking extremo con Super ML Cap y la tecnología de ajuste de voltaje.

Cuando buscas una tarjeta gráfica un factor esencial es que ofrezca mayor rendimiento y estabilidad que el modelo de referencia. Por eso ASUS ha equipado a su última serie de tarjetas gráficas ASUS EAH 4890 Top con el nuevo procesador gráfico ATI Radeon 4890 y el primer chip exclusivo Super ML Cap, diseñado para proporcionar la mayor capacidad de overclocking con la máxima estabilidad. Solo así es posible obtener un 20% más de rendimiento con respecto al modelo de referencia y disfrutar de una experiencia única en los juegos de última generación.

Por su parte, su avanzado sistema de disipación con seis tuberías de intercambio de calor rebaja en 10º grados la temperatura de la GPU y la memoria gráfica. También ofrece un funcionamiento extremadamente silencioso con sensor inteligente de temperatura.

Un 20% más de rendimiento

LA ASUS EAH4890 TOP dispone de las últimas tecnologías para proporcionar los mejores recursos de overclocking. Además del chip Super ML Cap para garantizar la estabilidad en todo momento y un consumo energético eficiente, dispone de la tecnología "Voltaje Tweak" para controlar los valores de voltaje y el software "SmartDoctor" para incrementar la velocidad de la GPU en consonancia. Gracias a estos tres avanzados recursos de overclocking la ASUS EAH 4890 Top consigue aumentar de 4612 puntos a 5532 puntos el resultado del exigente test de rendimiento 3DMark Vantage Extreme Preset con respecto a la tarjeta gráfica de referencia.

Las series ASUS EAH 4890 integran el nuevo procesador gráfico ATI Radeon HD 4890 con 1 GB de memoria gráfica GDDR5 de alto rendimiento.

LLEGA EL XTIVAL

EL FESTIVAL DE LOS JUGONES

El fin de semana del 1 al 4 de mayo Xbox Live será gratuito para todos los usuarios de Xbox 360.

Sabemos que jugar a través de la red en Xbox 360 tiene un coste. Por eso no podemos más que congratularnos cuando nos dejan hacerlo gratis. Esto es lo que va a pasar durante el fin de semana del puente de mayo. Del 1 al 4 podremos jugar sin límites en la red online de Microsoft, pero no sólo eso. También podremos acceder a nuevos contenidos exclusivos relacionados con el cine y la música y que estarán unicamente disponibles durante este fin de semana. Así que ya sabéis, a jugar como si fuese gratis...





GAME UP <> GAME OVER



Ray Maguire/vicepresidente de marketing de PSP en el Reino Unido:

› *"Fue un poco bajo el apoyo (a PSP), sobre todo porque muchos esfuerzos se enfocaron a Playstation 3. Hubo además el problema de que el formato UMD no fue bien recibido por los desarrolladores externos. El contenido fue nuestra debilidad el año pasado, pero es donde estaremos fuertes este año, y los servicios serán igualmente buenos. "*

Peter Wanat/productor de juegos como Wanted o Riddick:

› *"Las compañías no deberían arrodillarse ante Nintendo. Wii es una consola con unos gráficos de mierda, y control simple, para niños, viejos y fanboys... Es una jodida Mega Drive".*

› No sé a ustedes, pero eso de ver al "tipo de la industria del mes" tirarle piedras a Wii empieza cansarme. ¡Concentrense en hacer buenos juegos señores! que por perder tanto tiempo en criticar a esa "jodida Mega Drive" Nintendo se está forrando. Los de Sony parece que esa lección ya la han aprendido y se han concentrado en buscar cuál ha sido su error con PSP para intentar solucionarlo con una sola palabra: "Juegos".



MONDO PIXEL

John Tones
Creador de Mondo Píxel /Alma de Xtreme

¿PERO QUÉ DEMONIOS ES MONDO PÍXEL?

MONDO" ES EL NOMBRE DE un subgénero pseudo-documental que arrasó en las pantallas de cine de Europa de todo el mundo en los setenta. Películas como "Mondo Cane" se convirtieron en sinónimos de un cine atrevido y extremo para amantes del impacto loco y la chorrada mayúscula.

El blog Mondo Píxel nació hace unos cinco años para hablar de aspectos de los videojuegos inéditos en nuestro idioma, desentrañando su lenguaje propio. Pronto, mis lectores dejaron claro que lo que les gustaba que no era que hablara sólo de por qué las secuencias cinemáticas son un error, sino que de paso insultara a los fans de Metal Gear Solid por eso mismo. Mondo Píxel recuperó el espíritu "mondo", primigenio y provocador: "Palabrotas y divulgación" es nuestro lema.



// Mondo Píxel recuperó el espíritu "mondo" primigenio y provocador"

Hace un año, Mondo Píxel se convirtió en un libro, el único en nuestro idioma que reflexiona sobre videojuegos desde una perspectiva distinta a otros medios especializados. Y Mondo Píxel quiere seguir manteniendo su identidad: a partir del mes que viene, en Marca Player, tendréis una versión lite de Mondo Pixel. Pero igual de gamberra, impactante y demencial que sus hermanos mayores. Es decir, palabrotas (las que nos dejen) y divulgación (pero dentro de un orden). No os lo perdáis.

REPORTAJE · AVANCES · ANÁLISIS · MÓVILES · HARDWARE · TRUCOS · MÁS QUE JUEGOS · COMUNIDADES · GUÍA DE COMPRAS



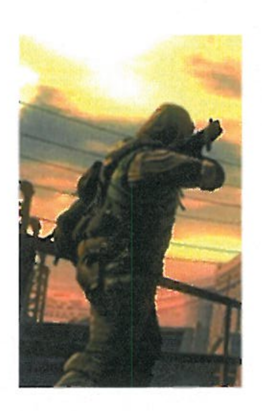
PS3

VOCES DE LUJO PARA HEAVY RAIN

Tito Valverde y Michelle Jenner pondrán la voz a los personajes de Heavy Rain. Este juego, que destacó en la última edición del E3, será uno de los grandes protagonistas del mercado este mismo año. Para Tito Valverde el juego será un éxito ya que "Va a ser muy diferente, muy ameno porque el jugador es el que decide el futuro del juego". Michelle Jenner, por su parte nos confirmó el aspecto cinematográfico del thriller: "Le he encontrado parecidos a películas como Seven o como El Silencio de los Corderos.

PS3

¿MAG SÓLO PARA PLAYSTATION 3?



John Koller, de Sony Computer Entertainment, asegura que el inminente shooter masivo MAG sólo podría haberse hecho en Playstation 3, ya que la velocidad de su procesador y sus características son esenciales y tienen la potencia necesaria para gestionar los hasta 256 jugadores simultáneos que permitirá el título. ¿Realidad o publicidad?



¡Si lo sé no juego!





WILD EARTH AFRICAN SAFARI DE WII

Un juego de Majesco Entertainment, en el que nos convertimos en un fotógrafo a la caza y captura de animales. Sólo es divertido por ver a los animales salvajes correteando a tu alrededor, aunque con los gráficos de la Wii... en fin! Tienes que ir completando las misiones que te propone el juego, como fotografiar un elefante en diferentes estados, una planta o una roca. Es muy sencillo y repetitivo. ¡No os lo perdáis, que tiene modo multijugador cooperativo!

Por Reikax (www.yonosoyfreak.com)

VENTAS MUNDIALES



Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
1	**Pokemon Platinum**	Nintendo	30	325.127	3.587.622
2	**Wii Fit**	Nintendo	71	290.919	18.095.614
3	**Wii Sports**	Nintendo	124	279.962	44.158.592
4	**Mario Kart Wii**	Nintendo	52	144.709	15.510.855
5	**Guitar Hero: Metallica (X360)**	Activision	1	144.515	144.515
11	Professor Layton and the Mysterious Village	Level 5	112	82.232	2.871.211
12	Guitar Hero: Metallica (PS3)	Activision	1	74.034	74.034
13	Mario Kart DS	Nintendo	177	70.840	14.612.557
14	New Super Mario Bros	Nintendo	151	65.650	18.512.725
15	Guitar Hero World Tour	Activision	23	54.254	2.829.575

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
6	**Guitar Hero: Metallica (Wii)**	Activision	1	139.565	139,565
7	**Resident Evil 5 (X360)**	Capcom	5	120.898	1.500.190
8	**Wii Play**	Nintendo	123	115.460	22.873.173
9	**Resident Evil 5 (PS3)**	Capcom	5	113.688	1.647.658
10	**Grand Theft Auto: Chinatown Wars**	Take-Two Interactive	3	83.876	326.159
16	Brain Training	Nintendo	203	50.533	17.346.954
17	Halo Wars	Microsoft	6	47.189	1.034.704
18	Call of Duty World at War	Activision	21	46.807	5.275.053
19	Street Fighter IV	Capcom	8	46.416	982.873
20	My Fitness Coach	Ubisoft	18	46.371	819.140

DATOS DE LA SEMANA 3 de ABRIL de 2009. Fuente: VGCHARTZ





HOY EN IGN


Billy, la marioneta

Saw 5

LA TORTURA LLEGA A LAS CONSOLAS

La primera versión jugable de Saw ha sido mostrada al público en una presentación americana a la que los chicos de IGN.com pudieron asistir. Todo el suspense, la sangre y los enrevesados acertijos salidos de la mente de puzzle van a darse cita en una terrorífica aventura en tercera persona. Promete dejar a todos los fans de la saga satisfechos con un argumento original que se situa entre la primera y la segunda película. El protagonista será un detective llamado David Tapp al que veremos desde una perspectiva en tercera persona, la clásica para este género.

> http://xbox360.ign.com/articles/971/971887p1.html



HOY EN IGN


Altair escalando

Assasins Creed en iPhone

ALTAIR SE PASA AL TELÉFONO DE APPLE

Por si alguien dudaba todavía del potencial del iPhone, aquí tenemos una revisión mejorada del juego para DS que llegó durante las pasadas navidades. Se trataba de la precuela del juego para consolas grandes en la que teníamos que encarnar al encapuchado personaje mientras trataba de recuperar el santo Grial.
Esta adaptación aprovechará el potencial del teléfono de Apple, e incluirá todos los minijuegos de la versión original. Además el problema de su escasa duración desaparece con el nuevo precio que recibirá en la App Store, que variará entre los 5.99 € y los 9.99 €. Un coste mucho más aceptable para una aventura que llega a durar únicamente cuatro horas.

> http://wireless.ign.com/articles/971/971971p1.html

LA BARONESA



Jessica Chobot
blogs.ign.com/jess-IGN
Title: The Baronesse
Blog Posts: 486
Comments: 12.703
Blog Created: Feb '07

> Tweenbots

Estoy segura de que muchos de vosotros habeis visto alguna imagen de esto por la red, e incluso a pesar de esto, no puedo resistirme a mostraros una imagen de esto.
Lo he hecho mayormente por que es tan desagradablemente bonito que me hace vomitar arco iris.
Podeis verlo en http://www.tweenbots.com/



Tweenbots

> He sido escaneada

Aunque la mayor parte del tiempo que pasé en San Francisco con motivo de la GDC estuve en nuestro estudio de Brisbane (había que grabar nuestro nuevo programa The Fix...), pude escaparme un día para encontrarme con un estudio de escaneo.
Se trataba del stand de eyebcom.com y no tardaron ni 2 minutos en hacer el escaneo de mis facciones.
Por cierto después de escribir esto me voy de vacaciones por una semana. Así que por unos días algún sustituto tendrá que hacer de mí en IGN.

> http://video.ign.com/dor/articles/798196/ign-around-the-office/videos/ScanningDarkly.html


Jessica Chobot

CINE

> Vuelve el héroe

La cuarta entrega de la saga de espías creada por Robert Ludlum asoma su cabeza por el quicio de la puerta, aunque no será hasta el año 2011 cuando podamos verle repartir estopa.

> http://movies.ign.com/articles/971/971934p1.html

CINE

> La venganza de Megatrón

La segunda parte de Transformers promete ser de lo más interesante. Sobre todo teniendo en cuenta los spoilers que se han visto en una simple caja de juguetes.

> http://movies.ign.com/articles/972/972244p1.html

TV

> Jeroglíficos egipcios

Una de las series más conocidas (Perdidos) está cargada de símbolos egipcios. Quizá sean la clave del misterio detrás de la isla. Los analizan todos.

> http://tv.ign.com/articles/971/971458p1.html

MÚSICA

> Eternos retrasos

Sólo hay un retraso comparable al de Duke Nukem Forever, el del próximo álbum del Dr Dre, bajo el título de Detox. ¿Quien es el rey de los retrasos?

>http://music.ign.com/articles/971/971273p1.html

JUEGA CONTRARRELOJ MIENTRAS...

Haces palomitas...

GUITAR HERO WT

Una canción en "Partida rápida" con la guitarra o el bajo. Ni se te ocurra coger "Hotel California" o te irás de tiempo.

1/2 partido de fútbol...

WHEELMAN

¿Qué tal unas carreras contra otros vehículos por el medio de Barcelona visitando los lugares más emblemáticos?

Lo que duran las noticias

TRIVIAL PURSUIT

Atrévete con el modo "Limpiar el Tablero". Elimina el máximo de casillas del tablero contestando correctamente las preguntas y consigue así la máxima puntuación en el menor tiempo.



WII

POR FIN LLEGA EL WII MOTION PLUS

Será el 12 de junio cuando llegue a nuestro país el nuevo periférico de Nintendo para su Wii. Con él podremos conseguir una sensibilidad al movimiento mucho mayor (algunos dicen que demasiada). Los primeros juegos en los que podremos probarlo son Wii Sports Resort, que sale a la venta el 24 de julio y Virtua Tennis 2009 y Grand Slam Tennis, que llegarán por las mismas fechas, pero sin concretar todavía. Todavía habrá que esperar un poco para conocer su precio definitivo.



INDUSTRIA

LAS NOVEDADES DE LA GDC

La GDC es un evento que reúne todos los años a algunos de los desarrolladores y empresas más importantes del sector de los videojuegos. Grandes nombres como Hideo Kojima (Metal Gear Solid), Fumito Ueda (Shadow of Colossus) Peter Molyneux (Fable 2) o Satoru Iwata (actual presidente de Nintendo) se reunieron en San Francisco para ofrecer conferencias acerca del desarrollo moderno, del estado del sector en la actual crisis, aprovechando también para mirar atrás y evaluar los defectos y virtudes de sus títulos. La sorpresa la dió el presidente de Nintendo cuando anunció un nuevo Zelda para NDS (Zelda; Spirit Tracks). La Games Convention también sirvió para anunciar un servicio que promete revolucionar los videojuego: Onlive, del que podéis leer en la página 76 a 78.



INSERT COIN

Carlos González
Redactor de Insert Coin

YA QUEDA MUY POCO PARA EL FUTURO

EN UN SECTOR TAN CAMBIANTE como el de los videojuegos, parece que la comodidad se había estancado en las mentes creativas que movían la industria. Aunque hayamos modificado los formatos de cartucho a Blu-Ray y poco a poco las descargas se van haciendo hueco en las ventas tradicionales, todavía hoy seguimos una evolución lenta de la manera de entender el ocio electrónico. Seguro que todos los gurús de la tecnología apostaban, en 1995, por encontrarnos en pleno 2009 rodeados de realidad virtual, gafas tridimensionales y juegos completamente envolventes. Pero el futuro parece que lleva otros derroteros distintos, y estos, en parte, han quedado definidos por el descubrimiento hace unas semanas del proyecto OnLive.



Seguramente ya hayas leído en estas mismas páginas los detalles del invento que promete revolucionar la industria. Se trata de un servicio en línea a través del cual podemos disfrutar, desde casa, de los mejores juegos disponibles en el mercado, pero sin necesidad de un ordenador o consola potente. Solo es obligatorio tener un receptor de señales que emiten los súper procesadores situados a cientos de kilómetros de distancia, en los que se ejecutan los complejos logaritmos que hacen de los juegos unas experiencias visualmente atractivas.

> // El futuro lleva otros derroteros, definidos por el proyecto Onlive"

Este invento puede suponer a los videojuegos lo mismo que el coche eléctrico a la industria del automóvil, compartiendo -paradójicamente- enemigos afines. Si los vehículos híbridos se han enfrentado a las compañías petroleras, OnLive va a tener que enfrentarse a los desarrolladores de videojuegos, que difícilmente darán su brazo a torcer por los beneficios que se obtienen a través de intermediarios, soportes físicos y tiendas. Sin embargo, es un invento con un futuro lógico, y si no es OnLive el que tiene éxito, otro llegara en su nombre para que la distribución digital se imponga definitivamente. ¿Os apetece que quedemos dentro de 15 anos para comprobarlo?

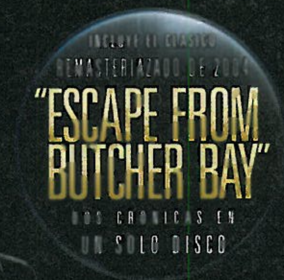
SE RIDDICK



THE CHRONICLES OF

RIDDICK™

ASSAULT ON DARK ATHENA





UN SHOOTER SINIESTRO E INTENSO, AMBIENTADO EN UN ÉPICO MUNDO DE CIENCIA FICCIÓN



POR PRIMERA VEZ JUEGA CON RIDDICK EN MULTIJUGADOR, TANTO EN LÍNEA COMO CARA A CARA



RIDDICK NOS TRAE LA OSCURIDAD DE UN TÍTULO DE ACCIÓN SIGILOSA Y COMBATE BRUTAL



INCLUYE LA NUEVA VERSIÓN DE LA CAMPAÑA "ESCAPE FROM BUTCHER BAY". ¡DOS CRÓNICAS EN UN SOLO DISCO!

www.riddickgame.com



















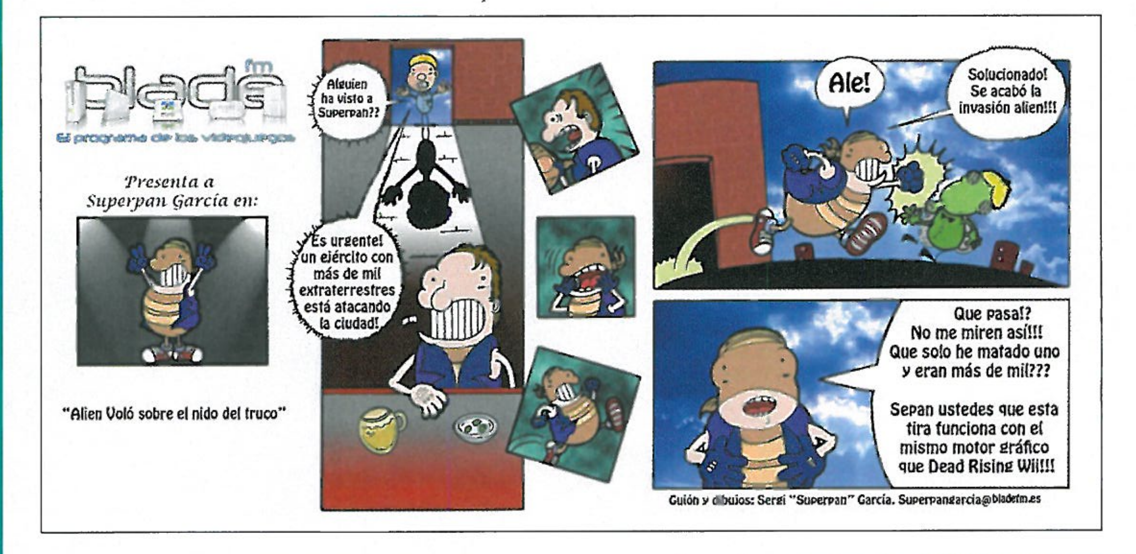
BLADE FM

UN MES DE INFARTO PARA BLADE FM

Para Blade FM la crisis no existe. Mes a mes demostramos que los videojuegos son algo serio pese a que nosotros estemos siempre de broma. Aunque no nos tomamos en broma la esperada llegada de Resident Evil 5. Tras tanto tiempo esperándolo por fin pudimos poner nuestras manos en el juego de Capcom y dimos nuestra sincera opinión de él. Pero tuvimos más títulos imprescindibles el mes de marzo. Killzone 2 fue uno de ellos . Por fin llegó a PlayStation 3 un juego digno de la potencia y el renombre de la consola de Sony.

También analizamos el sangriento y sá dico MadWorld de SEGA, demostrando que la Wii es tan infantil como l os programadores quieren que sea. Y no sólo de consolas de sobremesa vive el jugón. También la DS nos sorprendió a todos con Grand Theft Auto Chinatown Wars, un juego enorme embutido en un pequeño cartucho. Por supuesto, Blade FM no es Blade FM sin las entrevistas. Y este mes las hemos tenido de la mano de los jefes de producto de SEGA, Capcom, Electronic y Sony entre much as otras.

También hemos tenido la sección de noticias a cargo de Iñaki Hernáez, y los concursos semanales entre muchas otras sorpresa s. Si queréis saber más de Blade FM os recomiendo que visitéis: *www.bladefm.es*.



Guión y dibujos: Sergi "Superpan" García. Superpangarcia@bladefm.es

MUY BREVES

INDUSTRIA

TAKE-TWO ¿A LA VENTA?

Durante los días previos al cierre las acciones de Take Two han aumentado casi un 20% de precio. Este hecho ha motivado que varios analistas den por sentado que se debe a alguna oferta de compra externa. Nada que ver con su historia con Electronic Arts.

MULTI

DEADLINE GAMES AL BORDE DEL ABISMO

Esta desarrolladora, responsable del reciente videojuego de Watchmen podría estar en la cuerda floja por la incertidumbre creada después de que su próximo juego haya quedado en el limbo. Se trata de Faith and a .45, un juego de acción que Activision ha rechazado publicar después de la fusión con Vivendi. Esto dejaría un futuro incierto para el segundo capítulo descargable de Watchmen, que corre el riesgo de ser cancelado.



MULTI

UN JUEGO DE LO MALA QUE ES LA CÁRCEL

El juez televisivo Greg Mathis está produciendo un videojuego para PC, PS3 y 360. Su título es Detroit Street Judge, y se trata de una aventura que trata de advertir a la juventud sobre los peligros de ser ingresados en la carcel.. Seguirá las directrices de GTA, con la diferencia de que si te cogen habrá que lidiar con el sistema judicial. Al salir de la carcel tendrás una mayor credibilidad entre las bandas, por contra, mientras estás entre rejas puedes ser violado o incluso asesinado. Una nueva manera de aleccionar a la muchachada.



Foto GRPG

Scott Steinberg
Ciudad: Nueva York
Bio: Director de Digital Trends, escritor y articulista para Rolling Stone, New York Times...

USA VS.

Los mercados más importantes del mundo son el americano y el japonés. Y para que no os quedéis sin saber qué sucede en ellos contamos con los

EL FUTURO DE LOS JUEGOS EN LOS GARAJES DE USA

La Game Developers Conference, la reunión anual que junta las mejores mentes de la industria del entretenimiento electrónico para hablar su futuro, nos ha confirmado algo que nos podíamos oler: la industria se está transformando.

Algo es obvio, nos enfrentamos a costes crecientes y a la indiferencia del público respecto a consolas de sobremesa como PS3, Wii y Xbox 360. Las editoras de juegos tradicionales, que normalmente se mantenían al margen en la conferencia, se han percatado de lo que les queda por delante. Mientras, los asistentes de a pie iba a ver a 'sus' gurús debatir sobre temas controvertidos incluyendo la sexualidad humana y el papel de los videojuegos en el cambio social y personal.

> // El perfil de los asistentes parecía representar a los garajes de América

Eso sí, los analistas de la industria se quedaron a cuadros cuando vieron que los grandes anuncios se limitaban a un servicio de juegos sobre la red como OnLive y Gaikai, que permiten que los PCs baratos reproduzcan juegos punteros a través de una conexión a internet. Como postre, el nuevo ***Legend of Zelda***, que sirvió para que alguno, al menos, levantara una ceja. Con eso y con todo, dos pabellones, cinco días de feria y más de quinientas conferencias, reuniones y clases que no fueron suficiente motivo para contener el loco entusiasmo de algunos fanáticos de plataformas de juego alternativas como el iPhone y la propia Web.

El otro gran frente en la conferencia: juegos gratis, distribuidos a través de internet y que se pueden jugar desde el navegador. Eso o pequeños pasatiempos para redes sociales como Facebook y MySpace, que claramente han captado la atención del público. La posibilidad de ser diseñadas por un pequeño equipo de programadores aficionados y su accesibilidad ha espoleado la ambición de incontables aspirantes a diseñadores como no se había visto desde los orígenes de esta industria.

De ahí que el perfil de los asistentes pareciese representar más a los garajes de América que a los profesionales de los estudios de desarrollo. ¿Sueñas con diseñar tu propia aventura épica? No sólo no es difícil de hacer, sino que ya es fácil encontrar una audiencia para ella entre los 7 y los 70.

Sea como fuere, como testigos del 11ª Festival Anual de Juegos Independientes, nos hemos dado cuenta de que la distribución digital va a ayudar a que los desarrolladores conecten directamente con los jugadores, saltándose a las tiendas. Algunos de estos inventos caseros incluyen aventuras de hadas, shooters que se juegan al revés,... todo lo que cabe en las mentes pensantes de los creadores y que ya, nunca más, tendrán que encerrar su creatividad entre gigantescos robots armados y amenazantes dragones.

JAPÓN



mejores: Scott Steinberg, director de Digital Trends; y por otro, David Guaita, director del programa de TV Jugones, realizado desde Japón.

David Guaita
Ciudad: Tokyo
Bio: Es el director del programa especializado en videojuegos 'Jugones', que emite Plus.es y que se realiza desde Japón. Puedes visitar su página web en *www.plus.es/jugones*

CREADORES ESPAÑOLES, VENID A JAPÓN

Así del 23 al 27 de Marzo tuvo lugar en San Francisco la Games Developer Conference. Este es uno de los eventos de videojuegos más interesantes que hay. Sin embargo está orientado a la gente que hace videojuegos, no a los jugadores. No es como el E3 o el Tokyo Game Show, donde acudes a ver como anuncian el último *Final Fantasy* o el *FIFA*, aquí es donde se reúne la gente que hace los videojuegos para hacer negocios y ver tendencias.

Lo cierto es que a pesar de las crisis, esta feria tiene mucha energía. Por un lado, los creadores pueden ir a escuchar conferencias (pagando y bastante, por cierto), donde se habla de multitud de aspectos de la creación de videojuegos, desde los aspectos más técnicos al marketing puro y duro. Pero también puedes ir a buscar trabajo, las grandes empresas de videojuegos montan ahí sus stands para que presentes tu curriculum y tus obras, y si les gusta lo que ven, entras en plantilla...

> // Japón es, sin duda, uno de los territorios más creativos del mundo

Entre los eventos de la feria, mi favorito es el IGF, es decir, el Independent Game Festival. Es algo así como los Oscars del videojuego independiente. Y es que lo suele ocurrir es que se juntan dos o tres amigos, y con mucha ilusión y esfuerzo crean un videojuego sin saber como va a funcionar económicamente. Esto es lo contrario a la tendencia actual general en la industria del videojuego, donde primero los de marketing deciden que se va a vender y a continuación se pone a los desarrolladores a hacer ese concepto que ha decretado el departamento de marketing. Al margen de que un videojuego independiente acabe teniendo éxito o no, lo cierto es que hoy en día es uno de los territorios más creativos del sector. De aquí salen ideas que tal vez en un par de años acaben llegando al gran público..

El ganador del Seumas McNally, el gran premio de 30.000 $, ha sido este año *Blueberry Garden*, un juego de exploración en un ecosistema cambiante. Vale la pena que le echéis un vistazo en la página del IGF www.igf.com. Otro de los casos de más éxito del IGF ha sido el *World of Goo*, que está disponible en Wiiware. Este juego compitió en el IGF del 2008 en las categorías gran premio Seunas McNally, Excelencia Técnica e Innovación en el Diseño. El caso es que el score de *World of Goo* en Metacritic es ni más ni menos que 94%, lo que lo hace el tercer juego más aclamado en la lista de Wii, únicamente por detrás de *Super Mario Galaxy* y Zelda, y por delante de títulos como *Guitar Hero* o *Resident Evil*. De la misma manera, ha sido el segundo título más descargado en la tienda de Estados Unidos de Wiiware.
Esto es una hazaña que nos hace pensar en una nueva época dorada del videojuego, aquella en la que unos pocos creadores con talento podían crear juegos que fueran éxitos a nivel mundial. Ahora mismo la escena es muy similar, han surgido nuevas plataformas y vías de distribución que hacen posible esta revolución en el mercado, un mercado que desde pocos años estamos viendo en clara transformación. Así que, creadores españoles, ya lo sabéis, este mercado está actualmente abierto, por lo que habrá que atarse bien las zapatillas y luchar para la competición del próximo año!

MULTI

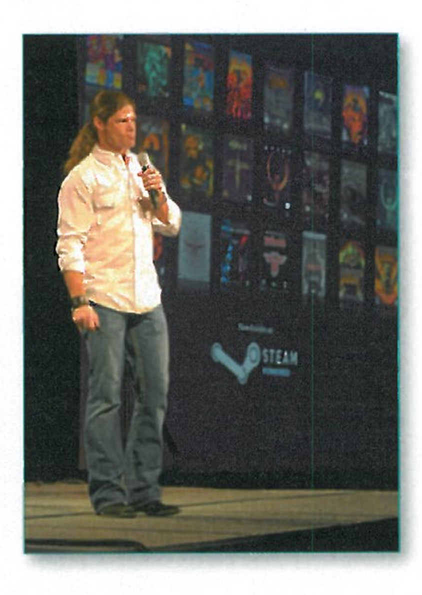
DOOM 4 NO SERÁ NI UNA SECUELA NI UN REMAKE

Así lo han confirmado los miembros de ID Software en una reciente entrevista concedida a un

Uno de los máximos responsables de ID Software, Todd Hollenshead ha declarado recientemente que para su compañía "Doom 3 fue como reiniciar la franquicia". En relación a esto ha confirmado que "Doom 4 es un poco diferente de los anteriores, y si te digo el porqué, probablemente me patearían el culo cuando vuelva a la empresa. Así que no puedo comentar más sobre este asunto".

También aprovecha la ocasión para tranquilizar a todos los fans de la saga clásica, "El título sigue en desarrollo. Todo lo que he visto de él huele al Doom más clásico, así que no creo que los usuarios se deban preocupar y comenzar a hablar de este tema"

Aunque aún no se han confirmado pla-



CINE

'SHADOW OF THE COLOSSUS' TENDRÁ SU PELÍCULA EN BREVE

La inmortal obra de Fumito Ueda será una superproducción en toda regla

Toda una obra maestra de los videojuegos tanto por crítica como por público, Shadow of the Colossus va a ser adaptado a la gran pantalla.

Sony/Columbia serán las encargadas de traernos ésta épica historia con un guión de Justin Marks (Street Fighter: La Leyenda de Chun-Li) que todos esperan haga justicia al que fue mejor juego del año en 2006.

Su historia, impresionante sin lugar a dudas, nos lleva a unas tierras lejanas en las que Wander acepta el reto de enfrentarse a 16 Colosos con el único fin de devolverle la vida a Mono, sacrificada injustamente por su supuesto futuro maldito. Nada más encontrará a su paso, tan sólo 16 gigantescos Colosos que tendrá que derrotar junto con su caballo Agro, un arco de madera y su espada.



MULTI

SE DESVELAN LAS PRIMERAS IMÁGENES ASSASSIN'S CREED 2

Ambientado en Venecia y el siglo XVI

Se trata de uno de los títulos más esperados para estas navidades. Su detalles llegan con cuenta gotas, pero al menos se van conociendo nuevas características del esperado Assassins Creed 2. Estará ambientado en la ciudad de Venecia durante el siglo XVi. Además su protagonista, aunque mantendrá el mismo aire que el carismático Altair, es un joven italiano de nombre Ezio. Además de ciertas habilidades acrobáticas, será capaz de utilizar algunos artefactos diseñados por el mismísimo Leonardo Da Vinci. En las primeras pantallas le hemos podido ver planeando entre los edificios de la ciudad con unas extrañas alas de madera.



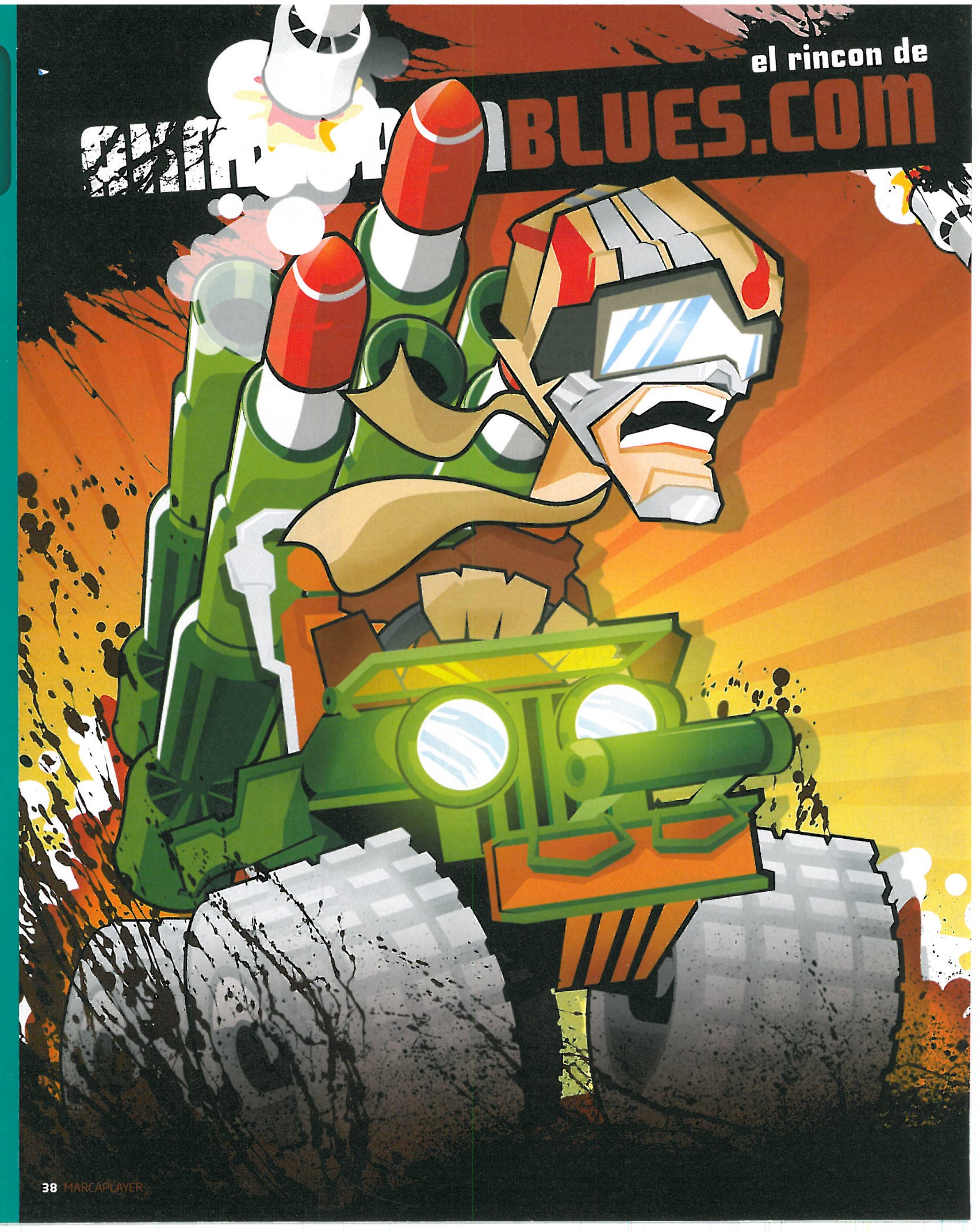
Para conocer el resto de detalles, se ha estrenado una web en la que nos dejarán pistas sobre este prometedor juego de Ubi Soft **http://assassinscreed.es.ubi.com**

EL DETALLE

MARCA PLAYER FINALISTA EN EL TORNEO HALO WARS

Un miembro de nuestro equipo, Juandi, ha conseguido llegar a la final de Barcelona del torneo nacional de Halo Wars. Quedó apeado de la lucha por el título en semifinales, pero este hecho da fe del nivel de juego de uno de nuestros ases del juego en red. La gran final tendrá lugar en la sala Emo de Microsoft el 27 de abril. Y el ganador se llevará 10.000 euros para tapar unos cuantos agujeros...




el rincon de
BLUES.COM

akihabarablues.com

ESPECIAL RETRO

El Factor Q/A/O/P/Espacio

por Kristian

i vives con tu madre/novia/mujer o similar ente femenina seguro que te habrás encontrado la tesitura de tener que ordenar tu colección de videojuegos que dicha mujer no alcanza a comprender el orden inheren- mente místico de tener todos los juegos repartidos por suelo, y mesas. El proceso de ordenarlos de una forma más, cómo cirlo, standard, es tan tedioso como carente de otra finalidad e no sea la púramente visual. Si no, ¿Cómo se puede entender e los juegos a los que estás jugando simultáneamente ya no an accesibles más que levantando a los que has tenido que ilar encima para liberar el sofá de cajas? Así que, en un intento e encontrar la gracia al asunto de hacer limpieza aparente, reacé un ejercicio que recomiendo a todos los jugadores: Me puse clasificar mis videojuegos.

El criterio en principio, era reservar los mejores sitios de la estantería para los títulos que realmente habían calado hondo en la industria, que habían alcanzado la gloria y cuyo status de Triples A perdurará en la memoria colectiva.

No me sorprendió demasiado el hecho de que tan sólo un puñado de juegos de mi colección me convencieran lo suficiente como para ganarse un lugar privilegiado en el mueble de mi videoteca. Incluso reconozco que, objetivamente, alguno de esos juegos no compartirían igual suerte si fuera otra persona quien se encargara la selección. Es el caso, por ejemplo, de mi cajón de cintas de Amstrad CPC 464.

Navy Moves, ***Army Moves, Game Over, Turbo Girl, Freddy Hardest, After The War, Oh Mummy!, Victory Road, Xevious***... Son títulos que, objetivamente, quizá no marcaran un antes y un después en la Industria, pero que, sin ninguna duda, me impactaron profundamente y cambiaron por siempre el concepto de lo que me podían deparar mis momentos de ocio. No niego - quién podría hacerlo - que los juegos actuales requieren una diferencia de recursos abismalmente mayor, pero la chispa, la emoción de esas primeras citas con los actores digitales que mágicamente controlábamos con las teclas Q/A/O/P/Espacio no se ha conseguido recrear. Como suele decirse, "Cualquier tiempo pasado parece mejor", pero la media sonrisa que se me planta en la cara cuando recuerdo las horas que dediqué a intentar superar los primeros niveles de ***Army Moves*** o las contraseñas que de la Cara B de las cintas que se me han quedado grabadas en la memoria ("28750", "DAGOBAH"...) me hacen pensar que, en los videojuegos, esa máxima igual sí que sea cierta.

What a wonderful world...

por Casidios

Que levante la mano todo aquel que pensó en "hacerse informático" (concepto bastante genérico que engloba cualquier puesto laboral en el que te comes los marrones relacionados con computadoras) tras programar sus primeras líneas en Basic con el CPC. Que levante la mano todo aquel que tras disfrutar de ***Army Moves*** pensó, ingenuamente, de mayor seré capaz de hacer juegos así... La edad de oro del software español fue el germen que esparcido entre la generación baby boom ocasionó, veinte años después, el auge de ciertas carreras técnicas. Dinamic, Topo, Opera, Zigurat y demás estudios que nos hicieron partícipes de su ilusión, fueron la simiente de la que ahora se nutren las prepotentes y omnipresentes consultoras de informática. Un destino que nunca imaginarían los hermanos Ruiz... En esos años 80 los niños queríamos ser los creadores de ***El Capitán Trueno*** y de ***Freddy Hardest*** o sexadores, y no necesariamente de pollos como el amigo japonés de Luis... Basta con que nos miremos al espejo para darnos cuenta de lo lejos que esos sueños han quedado.

Aquellos maravillosos años, vistos desde la perspectiva del tiempo, pueden parecernos como los primeros ejemplos de arte rupestre, realizados por un puñado de personas con pocos medios técnicos y económicos pero con la ilusión necesaria por dejar huella en las paredes de nuestra memoria. Su significación durante nuestra niñez ha perdurado y madurado hasta sentir que parte de lo que somos se lo debemos a su trabajo: la paciencia adquirida esperando que cargasen las cintas; la cordura para no desesperar con los errores de lectura; la habilidad forjada con las horas necesarias para ejecutar esa combinación de movimientos en ***Abu Simbel*** o en ***Ulises***; la imaginación liberada intentando encontrar una solución en el ***Don Quijote*** y el ***Cozumel***...Lamentablemente los pantallazos de la FAD durante las cargas no calaron tan hondo...

Desgraciadamente o tal vez no, los tiempos cambiaron y el software español fue perdiendo su trascendencia ante el empuje de la hollywoodización de la industria del ocio electrónico. Hace veinte años se tenía una idea en un bar de tapas de La Latina y se llevaba a cabo. Hoy día, todo título que tiene pretensiones de perdurar en la memoria colectiva no se termina en menos de tres años ni con menos de 50 millones de dólares. Antes una persona era guionista, diseñador, programador y press manager; actualmente, hasta el asistente para la creación de los storyboards tiene varios ayudantes. Los tiempos han cambiado, que cada uno decida si a mejor o peor.

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**



CARA O CRUZ

LEISURE LARRY BOX OFFICE BUST

Dos maneras de enfundarse en la piel del eterno Larry, para disfrutar de la nueva entrega de la desternillante saga.





> Salió cara

Por Reikax

www.yonosoyfreak.com

1. Introduces el DVD uno de los juegos más baratos que has comprado (29,9 €) mientras sonríes tontamente sabiendo que te vas a reír mucho con este título satírico y con toques eróticos de la mítica saga Larry.
2. Sin darte cuenta ya has hecho el tutorial limpiando los grafitis de un edificio saltando por plataformas y subiendo y bajando escaleras. Que bien, que sencillo es este juego!
3. Mientras te tronchas con los diálogos te das cuenta que puedes utilizar vehículos... Pues a conducir se ha dicho.
4. ¡De pronto entras en el baño y te topas con un Óscar dorado con la figura de Larry! ¿Ummm? mirando la lista descubres un logro relacionado con las estatuillas así que a buscar, sobre todo en los baños.
5. Para descansar un rato de las misiones, algo más de diversión. Te paseas por el estudio con un mini camión de la basura atropellando a los personajes que corren por ahí.

> Nota: Un juego al que no se le puede pedir mucho gráficamente pero que es muy, muy entretenido.

> Salió cruz

Por Franky Durango

1. La primavera la sangre altera, incluso al jugador hardcore. Necesita algo con que darle caña al joystick.
2. Decide darle una oportunidad al nuevo juego de Larry. El horror se apodera del hombre hardcore cuando lo introduce en la consola. Literalmente, los ojos le sangran: ¡Es un festival de bugs y problemas técnicos!
3. Tetazas colosales. Culazos titánicos. Viendo a las mujeres de este juego al hombre hardcore le viene a la cabeza aquella primera (y única) experiencia sexual que tuvo hace años. De hecho, aún conserva la factura.
4. El juego incluye sesiones de fotos calentorras. Se puedo jugar con una sola mano... Perfecto. Como el Sonic, claro.
5. Después de pasarse el juego el hardcore decide salir a la calle. Un mundo de mujeres le está esperando. No tarda demasiado en llegar nuevamente a casa, eso sí, con la nariz rota y un fuerte dolor en la entrepierna.

> Nota: Es un juego mejorable pero tiene algo especial No es el Larry de los mejores tiempos, eso está claro, pero ahí sigue, al pie del cañón.

INDUSTRIA

IPHONE OS 3.0 PRÁCTICAMENTE UN TELÉFONO MUY NUEVO

Ya se conocen las novedades de esta actualización de su S.O. Las posibilidades del nuevo software son muy amplias.

Entre las novedades: Poder cortar, copiar y pegar, envio de MMS (sólo para el iPhone 3G), posibilidad de reenviar y eliminar varios mensajes a la vez, Bluetooth A2DP estéreo., Spotlight es ahora una nueva pantalla de inicio a la izquierda de las ya existentes. Y seguimos: nueva aplicación 'Voice Memos' que permitirá grabar y enviar anotaciones sonoras, Nueva aplicación de Stocks, con nuevas funciones y vista panorámica, Teclado apaisado, CalDAV se ha añadido al calendario...



MUY BREVES

MULTI

BAYONETTA, ESTE MISMO OTOÑO

El primer juego de acción de Platinum Games (Creadores de Mad World en Wii) para consolas de nueva generación ya tiene fecha. Tendrá un lanzamiento mundial simultáneo durante los primeros meses de otoño, previsiblemente en Octubre. Sólo queda esperar a que podamos probarlo para deciros si merece la pena.



PS3

SÓLO EL 6% HA COMPRADO KILLZONE 2

Seguramente os parezca sorprendente este dato y es que según un estudio de mercado reciente, solo el 6% de los usuarios que poseen una Playstation 3 han adquirido una copia de Killzone 2, el gran juego de Sony para este inicio de año. Lo más chocante es que Killzone no ha parado de batir records de ventas desde que salío al mercado. Curioso cuanto menos.

MULTI

LEGO ROCK BAND CONFIRMADO

Harmonix, la empresa que está detrás de los famosos juegos musicales Rock Band ha confirmado lo que en principio se creía un rumor y es que en unos meses estará listo un Rock Band basado en la franquicia de Lego. Nosotros desde Marca Player tenemos una curiosidad atroz por saber cómo quedará ese título con piezas Lego una vez finalizado.

PC

EL LAG LASTRA LOS SERVERS ESPAÑOLES DE WORLD OF WARCRAFT

Muchos de los suscriptores de uno de los MMO por excelencia, World of Warcarft, están enviando miles de quejas a Blizzard , desarrolladora del juego y a otros medios especializados, sobre el lag que sufren en horas punta (de 22.00 a 1:30) en los servidores Españoles que acojen sus partidas. Blizzard ya ha comunicado que está trabajando con toda celeridad para arreglar este inconveniente.

MUY BREVES

WIIMOTION PLUS

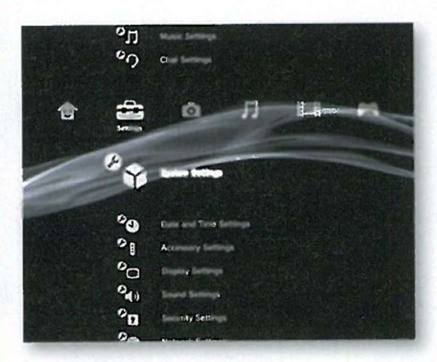
DEMASIADO SENSIBLE

EA ha revelado que el add-on Wiimotion Plus es demasido sensible debido a su gran precisión, es por esto que los chicos de Grand Slam Tennis han tenido que hacerlo menos sensible para que se mantenga la jugabilidad intacta. Wiimotion llegasrá este verano.

PS3

MÁS FÁCIL DE PROGRAMAR

Los creadores de Killzone 2 han revelado recientemente que para ellos, desarrollar títulos para Playstation 3 es muchísimo más fácil de lo que fue hacerlo en Playstation 2. Playstation 3 les ahorra mucho tiempo debido a su completo SDK .



PORTÁTILES

AVALANCHA DE CLONES

Parece ser que las consolas portátiles están de moda en China, es por ello que de este país han empezado a surgir numerosas máquinas portátiles con multitud de funciones. Entre ellas se encuentra la Dingoo A320 que con una forma y tamaño similar a la Gameboy Micro, aparte de cargar juegos diseñados especialmente para sí misma, es capaz de hacer correr juegos (via emuladores) de NES, SNES, Megadrive, NeoGeo etc. Además permite leer ebooks y reproducir música y vídeos, todo ello por unos 70 € de nada. Eso sí, no intenteis buscarla en tiendas, suelen venderse sólo por Internet.

PIRATERÍA

SUECIA DA UN PALO A LAS DESCARGAS ILEGALES

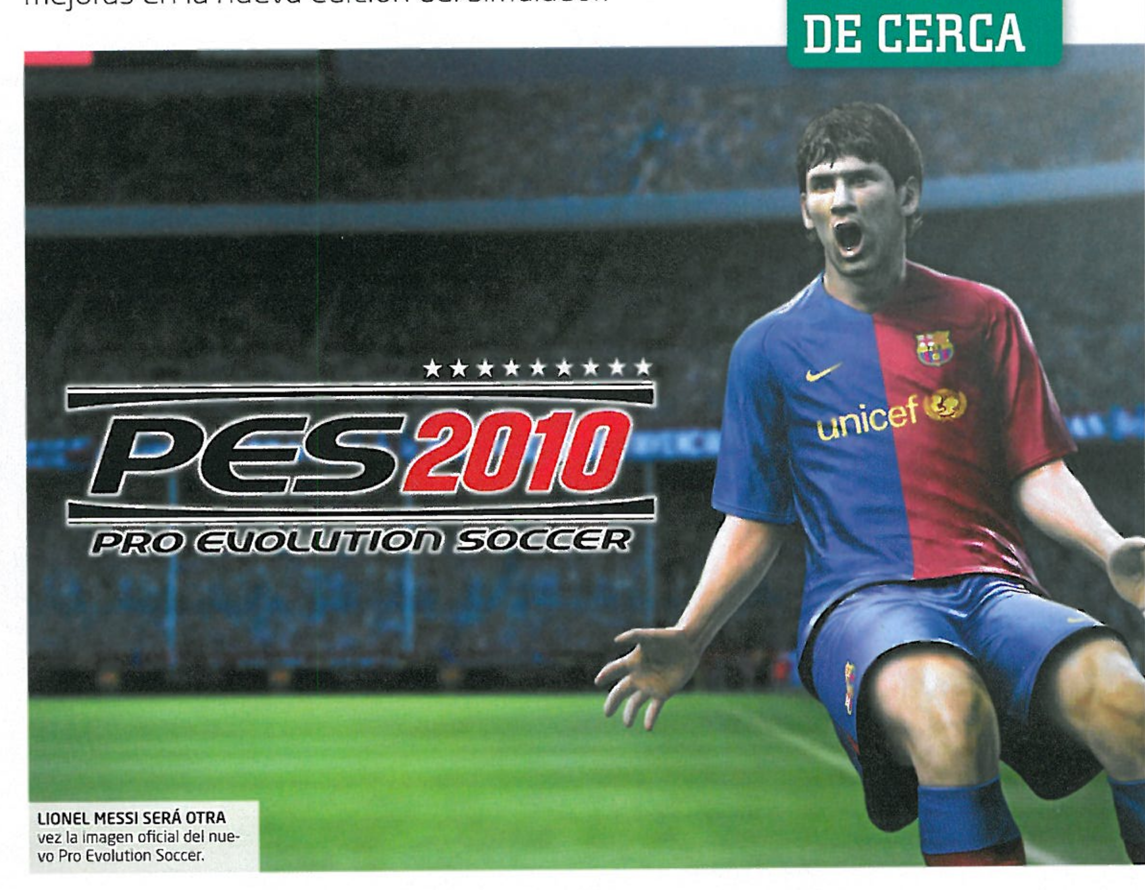
La reciente ley Sueca que endurece las penas por descarga de contenidos protegidos por derechos de autos, como música, películas y juegos, ha hecho que la piratería en Internet caiga en el país un 33% respecto a los valores normales. Todo un éxito. Sin embargo, se cree que las cosas volverán a la normalidad cuando los usuarios tengan "menos miedo" a esta reciente ley.

SIMULADOR DE FÚTBOL

KONAMI ANUNCIA A LO GRANDE SU PES 2010

La empresa nipona ha querido adelantarse este año a la competencia y promete cuantiosas mejoras en la nueva edición del simulador.

A SEGUIR DE CERCA



LIONEL MESSI SERÁ OTRA vez la imagen oficial del nuevo Pro Evolution Soccer.

Hace unos días, Konami lanzó al mundo el anuncio oficial de su nueva entrega de *Pro Evolution Soccer*, su exitoso y mundialmente famoso simulador futbolístico. La compañía lanzará ***PES 2010***, que también este año llevará en su imagen al futbolista argentino Messi, en otoño de este mismo año para las plataformas Playstation 3, Xbox 360, PC, PSP y móviles.

La gente de Konami ha intentado dar un golpe de efecto con este temprano anuncio (junto al cual sólo han publicado la imagen de Messi y el nuevo logo que ilustra esta noticia) para intentar mitigar las críticas que sufrió su entrega anterior. Sus desarrolladores aseguran que el juego incluirá importantes mejoras en todos los aspectos del juego. Parece ser que el feedback con las comunidades de jugadores ha sido fundamental para el equipo de desarrollo, que ha intentado llevar a la práctica todos las mejoras que han exigido los fans.

> // Un buen ramillete de novedades que prometen hacer justicia a la fama de esta saga"

Entre las principales novedades: jugabilidad mejorada, porteros más versátiles, gráficos optimizados, un nuevo motor de animaciones, IA y Liga Master mejorada, mejroes atmósferas de partidos, un nuevo sistema de penaltis... Parece que se han puesto las pilas. En otoño sabremos si ha merecido la pena.



WII, PSP, PS2

EL REMAKE DEL AÑO

NUEVO SILENT HILL

Vuelve a pasar miedo con este 'nuevo' remake del videojuego original que, por primera vez, lleva a la saga a la máquina de Nintendo.

Slimax, los desarrolladores de Silent Hil Origins de PSP y PS2, han anunciado que un "nuevo" Silent Hill está en camino, esta vez para PSP y Wii teniendo el honor de hacer debutar la saga por primera vez en la consola de Nintendo. Recalcamos lo de nuevo por qué no será un simple "remake" del Silent Hill Original aparecido allá por en Playstation en 1999 sino que vendrá cargado de novedades y características diferenciadoras que harán que el juego no se parezca apenas en nada al original (En el buen sentido).

La historia tendrá pequeñas diferencias, por ejemplo Harry, se estrellará en un barrio residencial de Silent Hill, en vez del punto original.



VISTO EN INTERNET



> Visto en Gametrailers

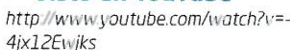
http://www.gametrailers.com/player/47666.html



Primer trailer del esperado Assassin's Creed 2

El primer tráiler de la segunda entrega de Assassin's Creed. Aunque no revela absolutamente nada del juego, es bastante curioso. Los enamorados de esta famosa licencia, ya peuden salivar viendo las primeras imágenes. A ver si no defrauda.





> Visto en YouTube

http://www.youtube.com/watch?v=-4jx12Ewjks



Offroad Supercross Racing para iPhone

Un vídeo que nos muestra la tremenda pinta que tiene este juego de Motocross para iPhone y iPod Touch. Simplemente impresionante. Esta plataforma de Apple se está posicionando como una verdadera videoconsola portátil. Sólo tienes que ver la calidad de este vídeo.



VIDAEXTRA.COM

Txema Marín
www.vidaextra.com

QUIEN MUCHO ABARCA, POCO APRIETA

EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS se mueve a ritmo de vértigo. Hoy en día no hay margen para el error ni tiempo para la rectificación. Cuando Sony decidió sacar al mercado la PS3 probablemente lo hizo con la intención de relevar en el trono de las videoconsolas a PS2, pero van pasando los años y sillón del rey ha sido ocupado por otra consola. La gente se pregunta cómo es posible que tras quince años de reinado de la marca PlayStation, la tercera de sus consolas, la más potente, la más cara, la más prometedora, no termine de arrancar en sus ventas mundiales.

El problema radica en que Sony no ha querido jubilar en su debido momento la PS2. Casi una década después de su lanzamiento sigue ahí, ofreciendo por sólo 99 euros una diversión de todo tipo y un catálogo de juegos dignos de la consola más vendida de la historia. Por algo será...

> // Sony decidió sacar PS3 con la intención de revelar a PS2 de su trono"

La GameCube de Nintendo fue más bien anecdótica y la Xbox de Microsoft era el banco de pruebas previo a una consola de verdad. Sin embargo, casi una década después, la PlayStation 2 sigue ahí, al pie del cañón dando guerra con títulos más que atractivos, un catálogo de juegos para todos los gustos y un nuevo precio más que tentador. Todo lo contrario que la PlayStation 3, que pese a ser técnicamente la mejor consola del mercado, no parece dar de sí verdaderamente todo lo que puede.

Sinceramente, creo que Sony debería empezar a centrarse exclusivamente en PlayStation 3 y PSP y empezar a dejar morir lentamente a PS2 en su propia nube de gloria y dejar paso a la "nueva generación" que tanto nos quieren vender, pero que ni ellos mismos saben cómo.

EL DETALLE

NINTENDO SE PONE MISTERIOSO

"Aseguraos de estar en el E3, Nintendo tiene grandes contenidos que compartir con vosotros". estas son las palabras de Regie Fils-Aime , Nintendo. Como presenten todo lo que en el E3 2008...

FRÍO Y CALOR

> NINTENDO DSi

La nueva revisión de la DS de Nintendo es más que un "remodelado" de la consola, es más potente, tiene más RAM, pantallas más grandes , 2 cámaras y tendrá juegos exclusivos. Una pasada.





1

> iPhone/iPod Touch

Cada vez demuestra más que es capaz de hacer frente a las portátiles dominantes (DS y PSP) y que en el se pueden desarrollar juegos de grandísima calidad. La única razón por la que no está más arriba en esta sección es por su aún elevado precio.



2

> Sega Megadrive Ultimate Collection

Todo un recopilatorio de juegos míticos de los 90 de Megadrive (Genesis para los Americanos). Los más "viejos" del lugar esbozarán más de una sonrisa al reencontrarse con estos clásicos de su niñez.

3

> Madworld

Al parecer MadWorld para Wii no está cosechando las cifras de ventas que se esperaban y es por ello que ha recibido recortes en su precio en diversos lugares del mundo, por ejemplo en Reino Unido. Esperemos que la situación mejore.



4

> Playstation 3

¿Por qué desaparecen de la Store juegos de PsOne que en su día fueron auténticos Bombazos? Por ejemplo, Silent Hill. Es algo que nunca llegaremos a comprender.

NINTENDO DSI

SPIRITS TRACKS, EL REGRESO DE ZELDA

Spirits Tracks llegará a las tiendas a finales de año siguiendo los cánones de la franquicia y aportando interesantes novedades

Zelda regresa con su nueva aventura, Spirits Tracks, para Nintendo DSi. La pantalla táctil y el stylus seguirán siendo el soporte para un juego que pretende estar a la altura de sus predecesores. Link, protagonista de la saga, será capaz de hechizar a criaturas de las mazmorras y contará con un buen número de objetos de defensa. Novedades con las que La Legenda de Zelda continuará...



PORTÁTILES

NUEVA PSP RADIANT RED

La portátil de Sony ya tiene un nuevo color en su haber. Y es que el rojo radiante (que es como el Ferrari) ya está disponible.

Sony ha lanzado al mercado Europeo un nuevo color para la PSP-3000, la tercera "revisión" de la portátil de la compañía Nipona. Radiant Red, que así se llama esta nueva PSP de color rojo brillante, está ya disponible en las tiendas de nuestro país.

El modelo Radiant Red se suma a los otros dos nuevos colores para PSP-3000 que vieron la luz a principios del mes de marzo: Pearl White (Blanco Perla) y Mystic Silver (Plata). Haciendo así un total de 4 colores disponibles (Contando el color negro original con el que salió al mercado) Su precio es de 184,99 €. Una oportunidad única si todavía no la tienes.



UNA IMAGEN DE LA nueva PSP, ya equipada con sus nuevos colores de guerra.

WARRIOR EPIC

NO SALDRÁS DE CASA

El género de los MMO crece deprisa y las novedades no dejan de sorprendernos



UN MMORPG QUE PRETENDE llegar a todo el público. jugadores

PARA MUY **FREAKS**

> **Gráficos asequibles**

NO NECESITARÁS UN PC DE LA N.A.S.A.

Uno de los objetivos más importantes para los creadores de Warrior Epic es llegar al mayor número de gente posible. Así lo demuestra su precio (será gratuito) y su sencilla jugabilidad y acceso. Pero también se ha trabajado el aspecto gráfico para que casi cualquier ordenador pueda generar sus visuales. Por ejemplo, las sombras serán simuladas, es decir, estarán "pintadas" y todo tendrá un aspecto de dibujo.

> www.warriorepic.com

Warrior Epic es un título muy especial por varias razones pero la más importante de todas es que se trata de un RPG multijugador que nos permitirá jugar partidas online completamente gratuitas. Está pensado para que cualquier persona pueda divertirse -tenga o no conocimientos en el mundo de los MMO- ya que será tan fácil como entrar en la página web de GOA y darle a la opción de jugar. Únicamente tendremos que registrar nuestros datos antes de empezar a aniquilar seres fantásticos, ya que no será necesario pagar por nada, ni tampoco descargarse o instalar el juego. Increíble pero cierto. Por tanto Warrior Epic contará con una jugabilidad estilo "point & click" (pinchar con el ratón el lugar al que queremos desplazarnos o el enemigo al que nos gustaría atacar) sencilla, clásica y asequible para todo el mundo. Se trata de un juego de rol con muchos toques de acción, en el que tendremos que podremos poseer y controlar a varios personajes. Las partidas serán cortas (de unos 15 minutos aproximadamente) pero intensas, perfectas para echarnos una partidita rápida antes de ir a dormir o, porqué no, en el curro cuando el jefe no mira. El hecho de poder elegir entre varios personajes implica que no

FREE REALMS
Una alternativa, gratuita y jugable desde web. Su enfoque es para niños, y pretende llegar al público a través de redes sociales
>www.freerealms.com



GUILD WARS
Ha cumplido cuatro años de funcionando y lo ha celebrado con buena salud. Un MMO en el que sólo hay que hacer un pago inicial para jugar
>es.guildwars.com



PRISTON TALE II
Otro juego gratuito financiado con micropagos. Descárgalo desde su web y lánzate a sus variados mundos.
>pristontale2.com

WARRIOR EPIC NOS PERMITIRÁ JUGAR PARTIDAS TOTALMENTE GRATUITAS



> Personajes del más allá
LA MUERTE ES SÓLO EL PRINCIPIO
Tranquilos. Con este titular no queremos decir que Warrior Epic sea un juego de terror - de hecho será un juego muy poco sangriento- lo que queremos decir en realidad es que podremos contar con nuestros héroes caídos para que nos ayuden en futuras batallas. Una vez muertos, podremos asociarlos a otros héroes para invocarlos en medio de un combate. También será posible transferir su dinero y experiencia a otros personajes pero será imposible volver a controlarlo.



12 PERSONAJES INICIALES Y muchos más para elegir.

OFRECERÁ PARTIDAS RÁPIDAS DE unos 15 minutos aprox.

tendremos que estar nivelando a nuestro héroe horas, días y meses... La intención de Warrior Epic es divertir al jugador a toda costa. Al principio del juego se nos dará un castillo -lugar donde residirán nuestros héroes- que podremos ampliar y mejorar con la experiencia que ganemos en las misiones. Funcionará por un sistema de lobbys que albergarán entre 200 y 300 personas, donde tendremos que reclutar a otros cuatro amigos que se unan en nuestra cruzada. En total habrá unas 100 misiones para el modo campaña que contarán historia y también mapas PVP y PVE. En la pasada Games Developer Convention pudimos probar una de las misiones en la que nos enfretamos a una variedad asombrosa de enemigos, desde gallinas gigantes a seres mitológicos, todo ello en escenarios interactivos y muy coloristas. Cuando mejoremos el nivel de nuestro personaje obtendremos nuevos movimientos. También será posible subir el nivel de nuestro castillo, lo que desbloqueará nuevas áreas y misiones. En definitiva, Warrior Epic se presenta como una de las propuestas más interesantes e innovadoras dentro del mundo de los MMORPG. Si finalmente se cumplen las promesas y se ofrece un servicio seguro, puede que nos encontremos ante una pequeña revolción en el género y...¿Hemos dicho ya que es gratuito? ■

BREVES

> La actualidad de los MMORPG



> Age of Conan: Hyborian Adventures: Las noticias del desarrollo para Xbox 360 de este juego de FunCom son pocas, pero los últimos mensajes son de calma sobre su estado y prometen que el título llegará. Por otro lado se ha abierto un periodo de prueba gratuita.



> World of Warcraft El parche 3.1 viene cargado de mejoras y nuevos retoques para conseguir el equilibrio en el mundo de WarCraft. Pero también trae consigo un área nueva, bajo el nombre de Secrets of Ulduar, bajo el amparo de Storm Peaks. Dividido en dos alas, sólo podrás acceder a la segunda una vez finalizadas las quests de la primera.

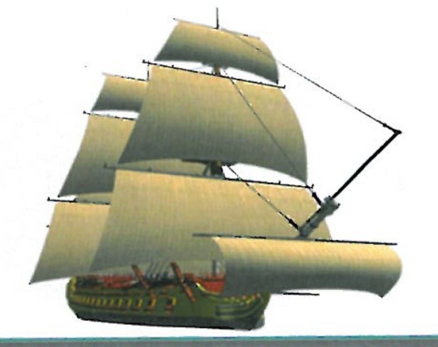


> Eve Online Con su llegada a las tiendas de medio mundo, en formato físico, este título que te pone al frente de verdaderas flotas estelares y te permite conquistar planetas, ha recibido un nuevo tratamiento de rejuvenecimiento.



STAR TREK ONLINE

Este año hay película de Star Trek, pero no una más en las diferentes sagas, sino una vuelta a los principios de esta. Las noticias para los trekies no acaban aquí, ya que el juego online basado en los personajes y mundos ideados por Gene Roddenberry también se aproxima a velocidad de crucero a PCs y consolas. **Repor en página 52**



PIRATES OF THE BURNING SEA

Otro juego online que se apunta a la moda de permitir periodos de prueba gratuitos desde su web, *burningsea.com*



LAS OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN serán muy altas

> **League of Legends**

PARTIDAS DE TRES CONTRA TRES

Al ser un juego en red organizado por sesiones, las partidas estarán creadas por los propios usuarios. Serán de tres contra tres y cada jugador eligirá a un personaje con el que lanzarse a la batalla. League of Legends permitirá disfrutar de partidas rápidas pero intensas sin necesidad de dedicarle horas y horas.

> **www.leagueoflegends.com**

PARA MUY **FANS**

LEAGUE OF LEGENDS

LA LIGA DE LOS SERES DE FANTASÍA

Riot Games, los creadores de DotA, se atreven con su primer desarrollo exclusivopara PC, toda una aventura.

No cabe duda de que los MMORPG están de moda. Prueba de ello es el tremendo éxito de World of Warcraft pero también la cantidad de lanzamientos y desarrollos previstos para el futuro próximo. League of Legends cuenta con un equipo de lujo posible gracias a la buena acogida de su anterior creación: Defense of the Ancients, un mapa para Warcraft III: The Frozen Throne descargado por 10 millones de jugadores. Ahora Riot Games se lanza de lleno al sector de los videojuegos con su primer desarrollo como compañía. League of Legends será un título en el que rol y estrategia en tiempo real se mezclarán a partes iguales intentando atraer la atención de todas aquellas personas que jugaban a DotA. Se trata de una combinación de características de juegos como Diablo, Warcraft III y Starcraft, con momentos para la acción pero siempre bajo una estrategia organizada y con la posibilidad de aumentar los poderes de nuestros héroes, como en los mejores juegos de rol. Cada sesión implicará a 6 jugadores, tres para cada equipo (rojo y azul) y con una duración estimada de unos 20 minutos. Al comienzo de la partida seleccionaremos a nuestro personaje y procederemos a comprar ítems para la batalla (pociones de salud, de maná, etc) después sólo queda avanzar hasta el campamento enemigo destruyendo sus fortificaciones. League of Legends será entretenido como pocos y llegará a nuestro país de la mano de GOA. ■



SÓLO USAREMOS EL RATÓN y las teclas Q, W, E, y R.



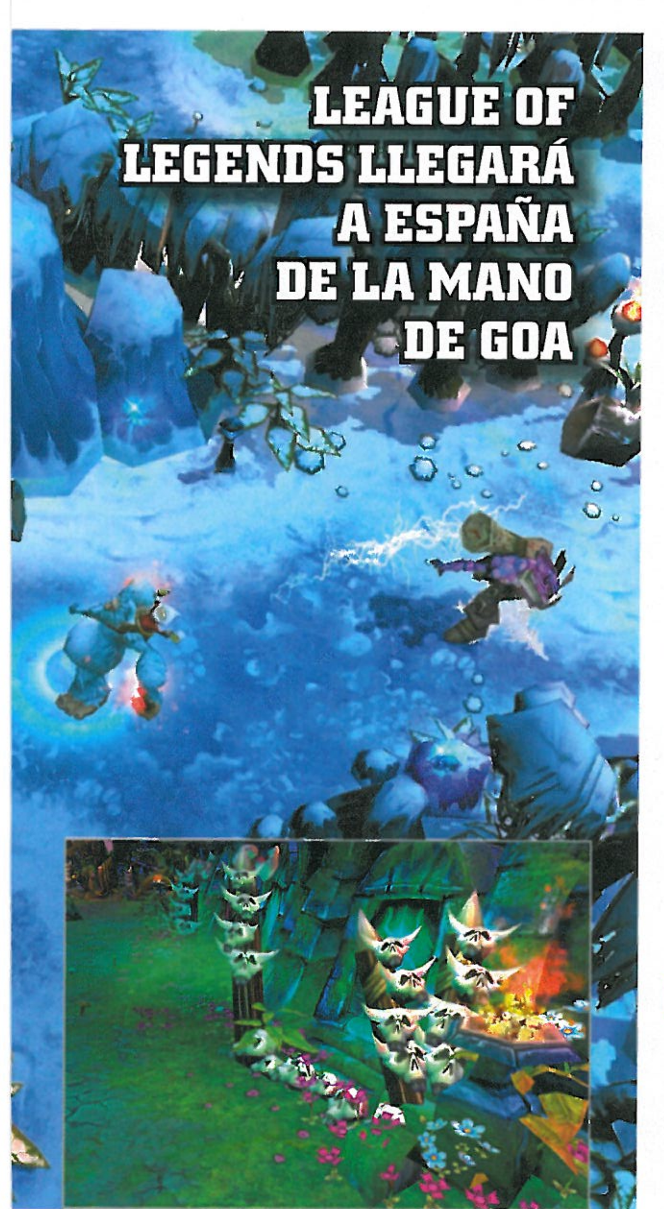
EVERQUEST
10 años después estel MMO resiste los envites de nuevos rivales. Entra en su web para recibir premios **>*everquest.station.sony.com/eq10th***



LINEAGE II
Tres años y seis actualizaciones después, los jugadores siguen fieles a esta historia de espada y brujería. Su ritmo de actualizacion ha bajado.



VANGUARD
Parecía que tenía su fin cercano, pero la comunidad de jugadores se resiste a abandonar su mundo virtual, con lo que de momento siguen viendo la luz.



LEAGUE OF LEGENDS LLEGARÁ A ESPAÑA DE LA MANO DE GOA

> Riot Games

EL DREAM TEAM DE LOS VIDEOJUEGOS

Aunque Riot Games sea un estudio novato (se fundó en 2006) entre sus filas se encuentran nombres que aparecen en los créditos de juegazos como: Counter Stike, El Padrino, Neverwinter Nights 2, World of Warcraft, Dungeon Siege, Heroes of Might and MagicTotal Anihilation, Sly Cooper o Warcraft III: The Frozen Throne. Un auténtico equipo de oro que puede dar mucho que hablar en los próximos años.

> www.riotgames.com/insider/team



TABULA RASA

UNA MUERTE ANUNCIADA

El primer gran MMORPG que desaparece

Los genios que estaban detrás de Ultima Online, incluido Sir Richard Garriott, no han tenido suerte esta vez y, desde el 28 de febrero de 2009 el juego ha detenido por completo su actividad. Por lo menos, todos sus servidores estuvieron disponibles de forma gratuita desde finales de 2008, para que todo el mundo pudiera decir adiós a esta peculiar y sugerente mezcla de géneros.

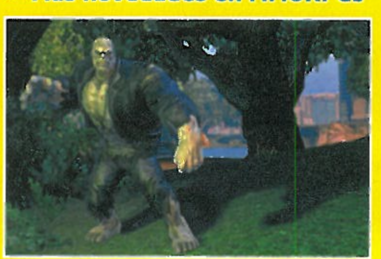
STARGATE WORLDS

SIGUE EN DESARROLLO

El juego multijugador masivo basado en el universo de Stargate sigue adelante con su desarrollo. Al menos eso se extrae de las últimas declaraciones de Kevin Balentine, responsable de marketing de FireSky: "Nuestra respuesta oficial es que las luces siguen encendidas y que el equipo de desarrollo trabaja duro día a día para crear este juego. Los miembros del equipo se pasan siete días a la semana en la oficina para lanzar Stargate Worlds".

BREVES

> Más novedades en MMORPGs



> DC Universe Online. Con la retirada de Microsoft del panorama de los RPGsOnline, Sony parece tomar el relevo por su cuenta y mantiene su plan de crear un universo lleno de superhéroes para todo el mundo. Se van viendo las posibilidades que prometen llenar la pantalla de PS3 y PC.



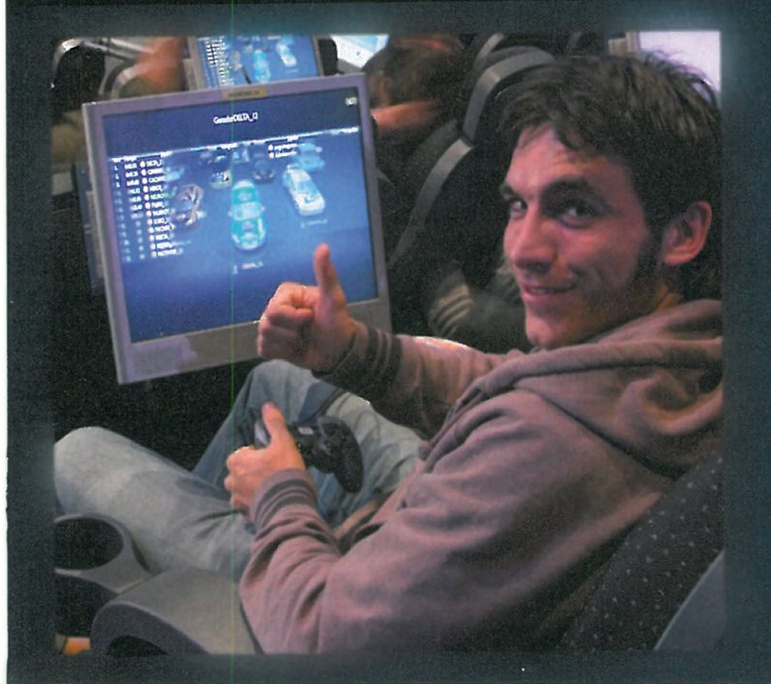
> Warhammer Online. WAR comparte la política de otros títulos, en los que si traes amigos te beneficiarás de alguna forma. Hace poco han anunciado la presencia de Blue Öyster Cult en el con una canción junto con el equipo de desarrollo.



> Star Wars Galaxies. Debido a unos comienzos que no agradaron a los fans de la SAGA, y tampoco fueron suficientemente accesibles para los primerizos con juegos online, Star Wars Galaxies parece haber encontrado sitio. Con expansiones como un juego de cartas independiente, merece la pena volver a visitarlo.

¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.

> Reportajes

La madre del cordero, colega

DOS MMOS CON NAVES, PLANETAS DESCONOCIDOS, RAZAS ALIENÍGENAS Y CIENTOS DE RETOS

STAR TREK ONLINE

UNA APUESTA POR LA CONQUISTA ESPACIAL

La idea de Cryptic para su juego es que dediquemos gran parte de nuestro tiempo a estar dentro de las naves espaciales, trasladándonos por la galaxia, conociendo nuevos lugares, descubriendo planetas, recursos y rompiendo fronteras. De hecho, uno de los grandes atractivos del juego van a ser las batallas de jugador contra jugador a bordo de las naves.





LA ÚLTIMA BATALLA

Dos sagas galácticas enfrentadas desde los años. Un nuevo campo de batalla: Los juegos multijugador masivos online.

Por Marca Player, Pako Limón, Carlos Losada y Raúl Álvarez

La eterna lucha entre Star Wars y Star Trek va a poner en liza a toda su masa de aficionados. En pocos meses estarán en el mercado dos juegos de esos que llaman MMOs, en ellos tendrás que crear tu personaje y dirigirlo por los mundos de Star Wars y Star Trek respectivamente y construir una historia que, si el juego va bien, no encontrará final, pues la idea de los MMOs es que nunca acaben. Cada uno de los títulos ofrece algo distintivo, pero sobre todo ofrecen el sabor propio de cada uno de los universos, esos pequeños detalles que gustan a unos y otros. Sables láser para unos, orejas puntiagudas y uniformes para los otros. Habrá naves, planetas desconocidos, razas alienígenas y miles de retos para todos. Ahora te toca elegir a tí, con cuál te quedas.





THE OLD REPUBLIC

ELIGE UN LADO: LA LUZ O LA OSCURIDAD

Como ya hicieran en *Los Caballeros de la Antigua República*, ***The Old Republic*** plantea de nuevo el dilema al jugador de elegir si quiere estar del lado de la Luz o de la Oscuridad, si quiere ser un Jedi o un caballero Sith en esta historia que se desarrollará 3500 años antes del ascenso de Darth Vader al poder.

LOS MEJORES JUEGOS DE STAR WARS

SW: Tie Fighter
1994 MS-DOS



El simulador de combate espacial *Star Wars: Tie Fighter* es, tal vez, uno de los mejores en su género de la historia. Tuvo su réplica de la alianza con *Star Wars: X-Wing*. Podías pilotar varios cazas.

Lego Star Wars (OT)
2006 Multiplataforma



Lego Star Wars II: La Trilogía Original es la adaptación al simpático universo de las piezas de construcción de las tres películas originales de La Guerra de las Galaxias. Divertido y genial.

Star Wars KOTOR
2003 Xbox, PC



El juego de rol que BioWare creó para la saga galáctica se recuerda como el mejor juego de rol de Xbox. Excepcional título que tuvo una secuela a la altura.

SW: THE OLD REPUBLIC

Bioware prepara el MMO definitivo de la saga galáctica creada por George Lucas. Un universo persistente basado en la Antigua República.

SW: THE OLD REPUBLIC
DESARROLLADOR: **BIOWARE**
GÉNERO: **MMORPG**
WEB: **WWW.SWTOR.COM**



LA PÁGINA WEB DEL JUEGO OFRECE NUEVA INFORMACIÓN Y MATERIAL DEL JUEGO CADA SEMANA

No es la primera vez que al prolífico universo de Star Wars se le viene encima un juego de rol online multijugador. Ya hubo uno, he hecho sigue existiendo. Se trata de *Star Wars Galaxies*, un ambicioso MMORPG creado por Sony Online Entertainment y que fue acogido por los fans con gran expectación. Pero resultó una enorme decepción y ahora los fans intentan borrarlo de su mente.

Pero Bioware, los creadores del genial juego de rol *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República* (que tuvo dos entregas) están desarrollando un MMORPG con una pinta excepcional. *The Old Republic*, que parece el MMO definitivo de la saga galáctica. No se sabe cuando llegará pero el título parece muy adelantado. Tanto que en su página web oficial se cuelga material inédito cada semana: nuevos planetas, razas, clases, vídeos... ¿y tú quién quieres ser?



EL ASPECTO GRÁFICO DE las pantallas publicadas promete y mucho. Estamos ansiosos.



STAR TREK ONLINE

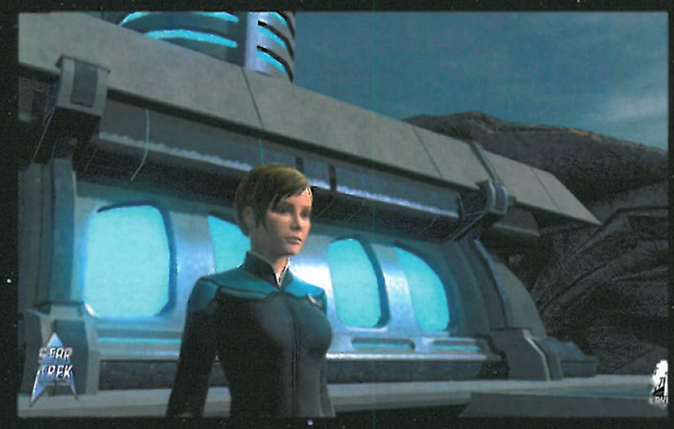
STAR TREK ONLINE
DESARROLLADOR: **CRYPTIC**
GÉNERO: **MMORPG**
WEB: **WWW.STARTREKONLINE.COM**

Los seguidores de Star Trek van a encontrar un nuevo universo en el que compartir sus aventuras galácticas, el MMO de Atari.

Todos tendremos la oportunidad de ser capitán de una nave en el universo de Star Trek. Será en el año 2409, justo 30 años después de los eventos de Star Trek Némesis, una etapa en la que las alianzas galácticas están cambiando con rapidez. Cryptic trabaja en un juego multijugador masivo online para consola y PC en el que podremos explorar los confines de la galaxia en buisca de nuevos planetas y razas alienígenas con las que combatir. Porque, por supuesto, podremos luchar tanto contra naves autónomas como contra las de otros jugadores. Por cierto, al igual que los personajes, los vehículos espaciales serán totalmente customizables y a medida que aumentemos el nivel de nuestro personaje podremos adquirir nuevas naves. A nuestra disposición tendremos seis razas (y alguna más que todavía no nos han contado) entre las que elegir a nuestro héroe y, claro, el juego se desarrollará tanto en el espacio, como sobre la superficie de los planetas y a bordo de las diferentes naves. Aún sin fecha.



PODREMOS PERSONALIZAR LA APARICENCIA de nuestro personaje.



LUCHAREMOS TANTO CONTRA NAVES AUTÓNOMAS COMO CONTRA LAS DE OTROS JUGADORES



CRYPTIC

LOS MEJORES JUEGOS DE STAR TREK

ST: Voyager Elite Force
2000 PC y Mac



El shooter en primera persona desarrollado por Raven Software se ha convertido en uno de los mejores juegos hasta la fecha basados en el universo de Star Trek. Nos ponemos en la piel de Alex Munro, miembro del Equipo Hazard en los acontecimientos que en al serie de TV están entre la cuarta y la sexta temporadas.

ST: Star Fleet Command
1999 PC



Basándose en el juego de mesa *Star Fleet Battles*, proponía grandes batallas entre naves en un juego de estrategia en tiempo real que acaparó tanto la atención de los amantes de la serie como la de los que nunca habían visto un solo capítulo.

ST: Invasion
2000 PlayStation
Encarnábamos a Ryan Cooper a bordo de la nave Valkyrie, un vehículo de combate con el que podíamos entrar a luchar contra los Borg, los Romulianos, los Cardasianos y los Kam'Jahtae.



GALAXIA INFINITA

La saga Star Wars es una de las más prolíficas del cine tanto por número de películas, como por el universo creado en paralelo.

¿SABÍAS QUÉ?



POLÍTICAMENTE CORRECTO
Se ha hecho patente en las últimas entregas. Tanto es así que el propio Lucas decidió remasterizar las primeras películas cambiando escenas clásicas como la primera aparición de Han Solo, en la que asesina a sangre fría a un cazarrecompensas. Pues bien, Indutrial Light & Magic aplicó sus tecnologías de efectos visuales para que aquel asunto fuera en defensa propia.



CERCA DE TOZEUR (Túnez), en pleno desierto, aún están de pie los primitivos escenarios que Lucas ideara para mostrar Tatooine. Es más, resulta una excursión muy recomendable si alguien decide irse de turismo por la zona (algo muy recomendable, todo sea dicho)

R2-D2," ARTWO DETWO" en inglés, es conocido como Arturito en los países latinos que no tenían las versiones dobladas.



EL PRIMER GUIÓN" que George Lucas hizo de "Star Wars" tenía 200 páginas, así que lo dividió en tres y se puso a filmar lo que resultaba más sencillo dado los medios que tenía disponibles.

UN TESORO

El norteamericano Rob Foster y su novia atesoran una de las mayores colecciones que existen de figuras, naves y vehículos, compuesta por más de 3.000 piezas originales datadas entre 1977 y 2008.

AHORA TELE





El director californiano mantuvo durante décadas que no rodaría más películas de *Star Wars*, y ahí está la nueva trilogía. Cuando cerró ésta repitió por activa y por pasiva que no habría más filmes, y ahí están la reciente *Clone Wars* y la serie de animación basada en ella. George siempre vuelve, y con él los sables de luz. De momento ya está confirmada para este año la producción de una serie de acción real para televisión. Lucas se ha declarado fascinado por las posibilidades de la 'caja tonta' y ha planteado este nuevo viaje a la galaxia como una exploración de la Orden Jedi en los tiempos previos a la República, con nuevos personajes y arcos argumentales. No hay señales de una nueva trilogía para el cine y finalmente parece que no estrenará la trilogía clásica en 3D por el enorme coste que supone el cambio de formato. Pero, ¿quién se atreve a decir que el imperio de Lucas no contraatacará?

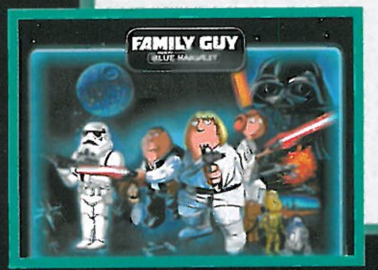
MEJOR LA SEGUNDA

A pesar de que *La Guerra de las Galaxias* supuso un antes y un después para la historia del cine, los seguidores de esta saga eligen *El Imperio Contraataca* como la mejor de todas. ¿Que por qué? Muy sencillo. Abandona el tono inocente de la primera, le otorga un mayor empaque a los personajes y cuenta con algunas de las escenas más recordadas: desde el dramático "Yo soy tu padre" que le suelta Darth Vader al rubicundo Luke Skywalker, hasta el lacónico "Lo sé" que Han Solo le contesta a la princesa Leia cuando ésta le confiesa su amor antes de que lo congelen en carbonita.



UN MILLÓN DE TRIBUTOS

- En *Clerks*, de Kevin Smith, Dante y Randal protagonizan un hilarante diálogo en el que hablan sobre los miles de civiles inocentes que mueren en la Estrella de la Muerte.
- La serie *Padre de familia* reinventa la trilogía clásica en el episodio largo *Blue Harvest*. Enorme Stewie-Darth Vader exclamando: "¡Ops!, mis pañales se han pasado al lado oscuro".
- Al menos 30 capítulos de *Los Simpson* contienen homenajes a la saga. Uno de los más recordados es aquel en el que, en un flashback, Homer y Marge salen del cine donde acaban de ver *El Imperio Contraataca* y Homer dice en voz alta: "¡No puedo creer que Darth Vader sea el padre de Luke!", despertando la furia de todos los que están en la cola de la taquilla.
- En *El juego de Bender*, dentro de *Futurama*, el profesor Fansworth protagoniza un combate con espadas de luz.

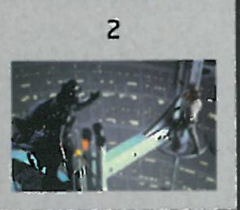


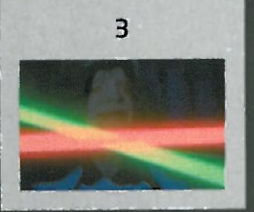


LOS TRES MEJORES MOMENTOS

1. **LUKE NO SABE** cómo quitarse de encima a sus atacantes para destruir la Estrella de la Muerte, el Halcón Milenario de Han Solo aparece para abrirle camino.
2. **DARTH VADER DEJA** boquiabierto a Luke (y todo el cine) cuando le confiesa que es su padre.
3. **LUKE Y VADER** cruzan sus sables en un combate frente al Emperador Palpatine.

1


2


3


LA ÚLTIMA FRONTERA

FILOSOFÍA

El planeta VULCANO, hogar del serio y carismático Señor Spock. Su forma de entender la vida a través de una filosofía que suprime las emociones le convertían en un personaje frío y distante pero atractivo.

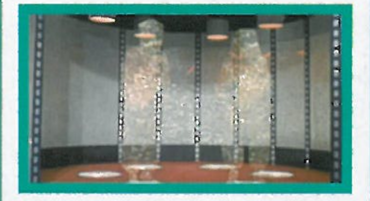
"El espacio, la última frontera. Estos son los viajes de la nave estelar Enterprise..." Así comenzaba la saga más rentable de la historia de la televisión.

EL FUTURO, AHORA



Star Trek se convirtió en un referente para los avances técnicos, tanto reales como de ficción, de finales del siglo XX. Dada la importancia que tuvieron la serie clásica y sus secuelas en unas cuantas generaciones de jóvenes, no es de extrañar que científicos actuales se hayan confesado fans de la serie. En el documental How William Shatner changed the world , 2005, ("Cómo Star Trek cambió el mundo"), los inventores de, por ejemplo, el teléfono móvil, confiesan haberse inspirado en los gatchets de la serie. Así, los tricorders, comunicadores y salas de hologramas fueron la semilla para desarrollar los ordenadores portátiles, los móviles y la realidad virtual, respectivamente. Pero incluso el futuro podría depararnos más sorpresas teniendo en cuenta la habilidad de los japoneses para acercarse cada día más al robot inteligente y de aspecto humanizado al estilo del androide Data.





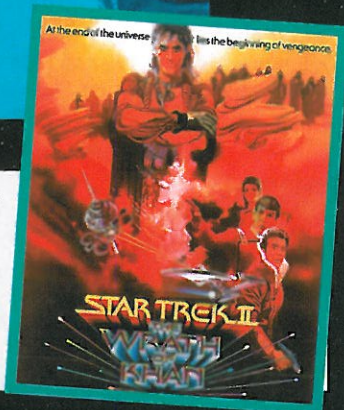
NUEVA PELI

Este no es el Star Trek de tus padres"- Con esta frase promocional aparecida recientemente en los spot publicitarios de la STAR TREK XI se puede resumir bastante la esencia de la película que podrás este mes en las salas de cine. Se trata de un reinterpretación de la serie original de los años 60. Una modernización tanto a nivel visual y narrativo de las aventuras de la nave estelar enterprise y su tripulación: Kirk, Spock...
La película tiene cierto sabor de los años 50. O más bien como se pensaba en los años 50 que sería el futuro, con un rollo bastante retro en sus decorados y uniformes. Pero a la vez es moderna repleta de una acción total y sexo. Un Star Trek para el siglo XXI.



LA MEJOR PELI

Según todas las encuestas, la mejor película de la saga es STAR TREK II: LA IRA DE KHAN. Se rescata a Ricardo Montalbán en su rol de Khan, uno de los mejores villanos de la serie de los años 60. El Proyecto Génesis, capaz de crear planetas de la nada, los combates de navales adaptados en el vacío del espacio... Todo un clásico.



¿SABÍAS QUÉ?



PROLÍFICA Star Trek consta 11 películas, 5 series y una versión de dibujos animados sumando más de 700 episodios.

H.G. WELLS El universo donde se desarrolla la acción es un homenaje a la literatura de H.G. Wells dónde se postulaba que la tecnología ayudaría al hombre a evolucionar hacia un socialismo utópico. En el siglo XXIII no existe el dinero y no existe la pobreza. El gobierno de la tierra forma parte de una "Federación de Planetas Unidos" dónde la Flota Estelar es la rama militar-científica-exploradora.



EL CREADOR DE LA SERIE, Gene Roddenberry fallecido en el año 1991 descansa en el espacio. Sus cenizas orbitan la tierra en el interior de un satélite.

EN LA SERIE ORIGINAL, cuando un actor invitado o un extra iba vestido con una camisa roja , todo el mundo sabía que tenía los minutos contados. Los guardias de seguridad morían a puñados en cuanto ponían un pie en el planeta.



LOS TRES MEJORES MOMENTOS

1



2



3



1. ESTE TERRIBLE MONSTRUO de goma se las hizo pasar canutas al Capitán Kirk. Es uno de los más parodiados de la serie clásica.
2. UN TRAUMA. ASÍ se puede definir la escena en que el icono de la serie moría lenta y dolorosamente tras salvar la nave.
3. EL MOMENTO EN que Picard es raptado y transformado en un BORG, Zombie cibernético.



MARIO Y SONIC



Juegos Olímpicos de Invierno

La propia SEGA calificó como de megatón la unión de estos dos plataformeros enemigos acérrimos, un cross over inimaginable allá por los 90. Con Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos, fontanero y erizo consiguieron vender más de 10 millones de copias. Una auténtica sinergía que cautivó al público general. Era previsible que con los JJOO de Invierno celebrándose en Vancúver el 2010, este tándem volviese a repetir. Y así ha sido. En Marca Player nos hemos ido hasta Canadá a pasar frío y gripe, con motivo del evento internacional que SEGA organizó allí para presentar la primera versión jugable de Mario & Sonic 2 junto a los padres de la criatura: los directores de Wii y DS, Takashi Iizuka y Eigo Kasahara.

Pese a los buenos resultados de la primera incursión olímpica, en SEGA quedó cierto sabor amargo: "no tuvimos el tiempo necesario para poder diferenciar lo suficiente las versiones de Wii y DS, y quizá no supimos proporcionar suficientes retos al jugador hardcore" apuntaba Kasahara. Es por ello que la compañía del erizo ha contado con dos equipos independientes que llevarán a cabo dos juegos diferentes en portátil y sobremesa. Con el público más casual en el bolsillo, y respecto al reto de atrapar al hardcore gamer, Iizuka señala que en esta segunda entrega se han habilitado movimientos 'de especialista'. Se trata de movimientos avanzados que permitirán sacar mayor rendimiento, pero que exigirán una mayor maestría.



Todavía no se ha confirmado el repertorio completo de pruebas olímpicas de invierno que se incluirán en el juego -se comenta que no faltará ninguna de las mayoritarias- pero en esta primera beta pudimos probar Skelton, Snowboard Cross, Ski Alpino, Patinaje de velocidad y Bobsleigh. El Skelton es una modalidad del descenso en trineo, al igual que el Bobsleigh, la diferencia entre ambos radica en que en el primero es individual se realiza a ras de nieve, boca abajo y en una pequeña tabla, mientras que el segundo puede ser por parejas o a cargo de un cuarteto y se utiliza un pequeño trineo de acero. Snowboard Cross y Esquí Alpino solo se diferencian por el número de participantes, 4 simultáneamente en el primero.

MARIO Y SONIC VUELVEN A VERSE LAS CARAS, ESTA VEZ EN LA NIEVE

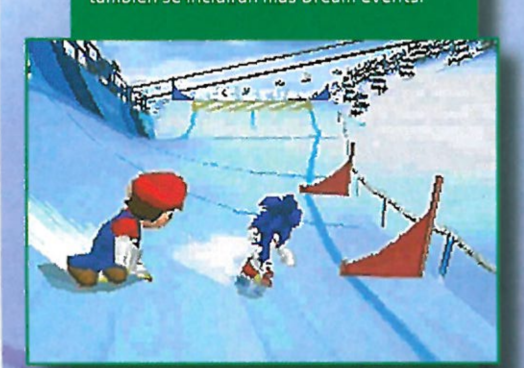
Pero la protagonista indiscutible de estas olimpiadas es la Balance Board. La versión de Wii va a ser compatible y va a ofrecer la posibilidad de utilizarla en muchas de sus pruebas.

Nos subimos a ella en un descenso en Esquí Alpino y ciertamente es mucho más divertido que utilizar Nunchako y Wiimando para desplazarse de izquierda a derecha, además de intuitivo. Los descensos en trineo adquieren una nueva dimensión a lomos de esta blanca tabla. No obstante, en control tradicional se ha refinado con respecto a Beijing. Otras pruebas, como el patinaje de velocidad, re-

Medalla de oro

UNA DE NOVEDADES

Más allá del cambio estacional y del carácter de las pruebas, Vancúver va a aportar ciertas mejoras generales respecto a lo que supuso Beijing. Primero, gráficamente: mayor distancia de dibujado, mejores animaciones y texturas. Y segundo, en los modos para un jugador. Los Festival Mode en Wii y Adventure Tours en DS vienen a ser un modo historia al uso, que recorrerá las olimpiadas incluyendo ceremonias de apertura y clausura, e intercalando algunos minijuegos. Por último también se incluirán más Dream Events.



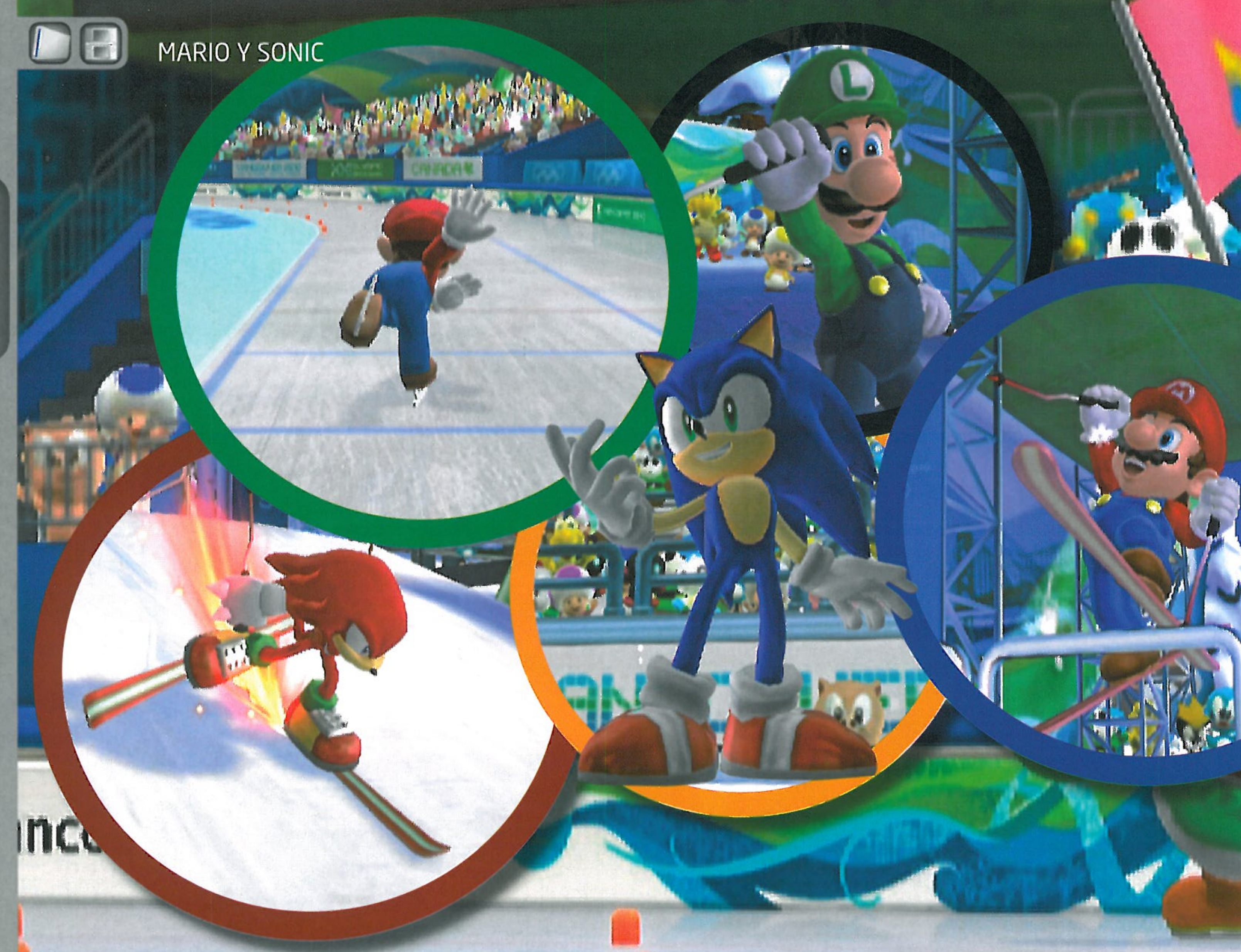












SEGA QUIERE ENFOCAR ESTA ENTREGA A UN PÚBLICO MÁS INFANTIL

quieren que se sacuda el Wiimando de izquierda a derecha con un timing perfecto para mantener la cinética.

Y respecto a DS, desde SEGA se quiere enfocar dicha versión a un público más infantil, por lo que el control será más accesible y eliminará esa faceta mixta de la primera parte: las pruebas se controlarán bien con la cruceta y botones o bien con el stylus, pero nunca con ambos métodos a la vez.

Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno tiene previsto su lanzamiento en DS y Wii, en versiones lo suficientemente diferenciadas, para finales de este año, con margen suficiente para el comienzo los actos en Vancúver en febrero de 2010. De momento nos vamos poniendo en forma con calma. Lo del alquiler de skis vendrá dentro de unos cuantos meses.
> Por Nacho Órtiz

JJ.OO.

LAS VERSIONES WII Y DS ESTARÁN BIEN DIFERENCIADAS ENTRE ELLAS

Con amigos

PRUEBAS COOPERATIVAS

Juego compartido para 4 jugadores con un único cartucho y pruebas cooperativas para 4 jugadores. Esa es la propuesta de Vancúver para disfrutarlo en compañía. Hablando de la versión para DS, Kasahara -que por cierto trabajó en la dirección de Shenmue II junto a Yu Suzuki- comentaba las barreras que se eliminan al poder disfrutar en multijugador para 4 jugadores sin necesidad de disponer de 4 tarjetas. Con una basta. En cuanto a Wii, el multi competitivo se mantiene, cómo

Toda la banda

MARIO, SONIC & NEW CO.

La plantilla de personajes, entre la que está confirmada la presencia de debutantes, es algo que en SEGA guardan celosamente y que reservan para mostrar en un futuro. De momento hemos visto a Mario, Luigi, Sonic, Amy y Knuckles. ¿Qué podemos esperar? ¿Donkey Kong, Kirby, Nights o Metal Sonic? Por pedir... Seguro que habrá sorpresas.

XBOX LIVE

Así es la Nueva Experiencia XBOX

¿Te gustan los juegos, el cine y estar con los amigos?

Pues Xbox 360 te brinda un nuevo universo de posibilidades que te permiten disfrutar al máximo de tus hobbies favoritos. Descubre la diversión más auténtica, descubre **Xbox LIVE**.

Diviértete con tus amigos

Si te gusta compartir experiencias con tus amigos, con Xbox LIVE vas a pasártelo en grande. Gracias al magnífico servicio online de Xbox 360 podrás **chatear y comunicarte con tus amigos** siempre que quieras. Y si encima, conectáis la cámara Xbox LIVE Vision ¡podréis veros a través del televisor mientras habláis! Pero esto no es lo mejor, porque la mayoría de los juegos incorporan modalidades online con las que podrás **compartir con tus amigos experiencias inolvidables.**

Personaliza tu avatar

La nueva interfaz de Xbox LIVE es más flexible y elegante que nunca y, encima, ¡puedes personalizarla a tu antojo! Sí, porque podrás crear fácilmente un personaje que será **tu vivo retrato virtual...**, o el de quien tú quieras. Así, navegar por los diferentes menús resulta mucho más fácil y divertido.

Un catálogo insuperable

Sólo con Xbox 360 disfrutarás de **más de 1.000 títulos diferentes**, muchos de ellos exclusivos. Aventuras, Acción, Deportes, Música, Familiares... De todo y para todos. Y sólo con Xbox LIVE podrás descargarte **películas en alta definición**, **expansiones** para tus juegos favoritos o incluso **títulos exclusivos** a través del Bazar de Juegos online, ¡que además puedes probar gratuitamente antes de hacerte con ellos!

Para más información entra en www.xbox.es



¿Sabías que...?

- Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:
  - Xbox LIVE Silver (gratuita).
  - Xbox LIVE Gold (de pago).
- Al comprar una consola Xbox 360, consigues una suscripción de prueba de Xbox LIVE Gold durante 1 mes.
- Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargarte contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!





Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE



Tus películas favoritas en alta definición

El mejor videoclub sin salir de casa. Sólo con Xbox LIVE podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Vídeo. Su amplia oferta y los 5 estrenos semanales lo convierten en un servicio imprescindible.

¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

1. Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.
2. Conéctate a internet por Wifi* o por cable Ethernet.
3. Escoge tu suscripción: Silver o Gold.
4. Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.
5. Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points. Podrás adquirirlos en tiendas, en www.xbox.es o directamente desde tu consola en Xbox LIVE.



Comparte tu cuenta de Windows LIVE Messenger y mantén siempre el contacto con tus amigos a través del chat de vídeo, voz y texto.

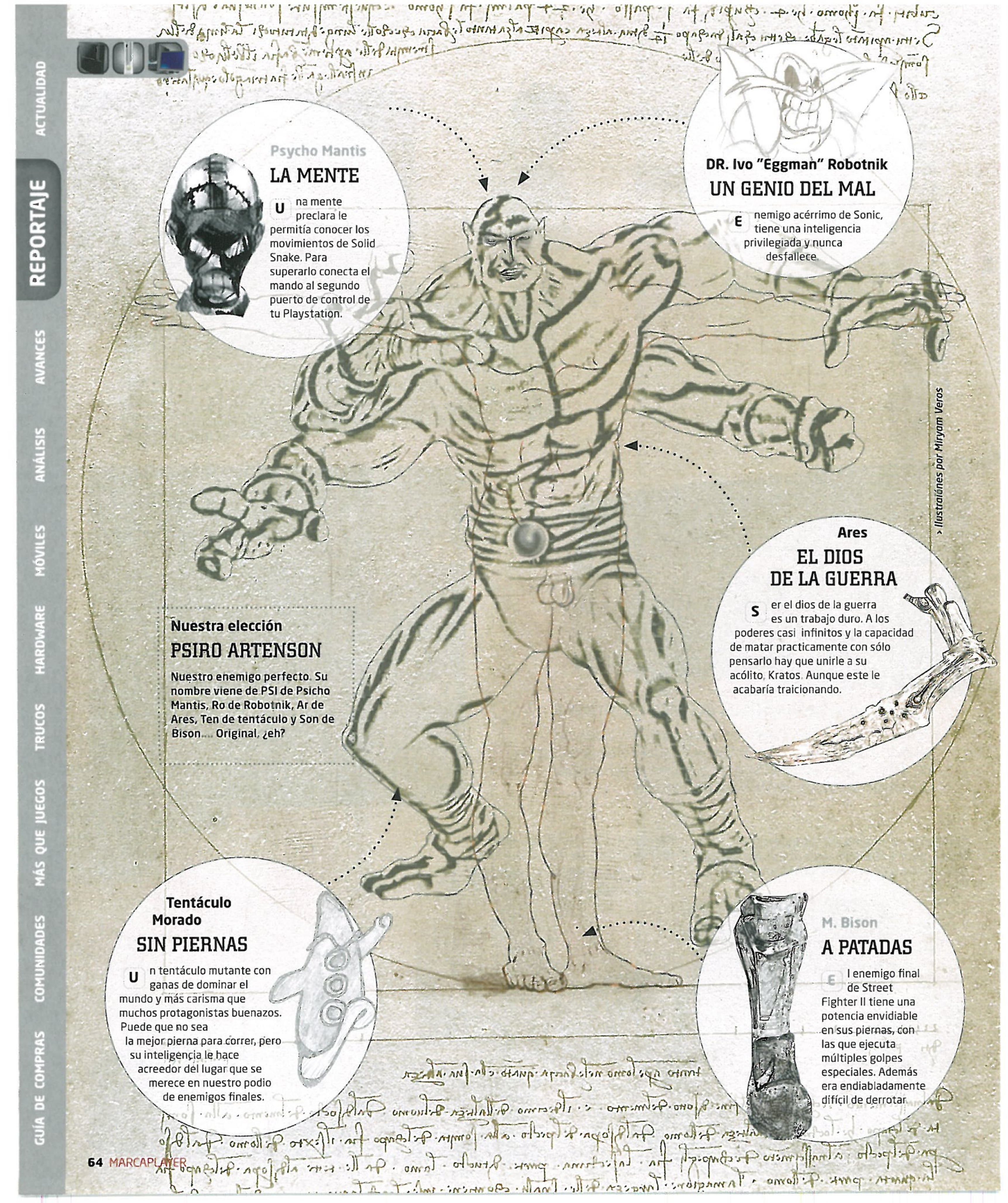
Conoce a más de 17 millones de jugadores sin moverte del sofá.



El Bazar de Xbox LIVE cuenta con más de 20.000 descargas esperándote.



*Accesorio no incluido, a la venta por separado.



Psycho Mantis

LA MENTE

Una mente preclara le permitía conocer los movimientos de Solid Snake. Para superarlo conecta el mando al segundo puerto de control de tu Playstation.

DR. Ivo "Eggman" Robotnik

UN GENIO DEL MAL

Enemigo acérrimo de Sonic, tiene una inteligencia privilegiada y nunca desfallece.

Ares

EL DIOS DE LA GUERRA

Ser el dios de la guerra es un trabajo duro. A los poderes casi infinitos y la capacidad de matar practicamente con sólo pensarlo hay que unirle a su acólito, Kratos. Aunque este le acabaría traicionando.

Nuestra elección

PSIRO ARTENSON

Nuestro enemigo perfecto. Su nombre viene de PSI de Psicho Mantis, Ro de Robotnik, Ar de Ares, Ten de tentáculo y Son de Bison.... Original, ¿eh?

Tentáculo Morado

SIN PIERNAS

Un tentáculo mutante con ganas de dominar el mundo y más carisma que muchos protagonistas buenazos. Puede que no sea la mejor pierna para correr, pero su inteligencia le hace acreedor del lugar que se merece en nuestro podio de enemigos finales.

M. Bison

A PATADAS

El enemigo final de Street Fighter II tiene una potencia envidiable en sus piernas, con las que ejecuta múltiples golpes especiales. Además era endiabladamente difícil de derrotar.

› Ilustraciones por Miryam Veros

ENEMIGO MÍO

MISIÓN: BUSCAR AL ENEMIGO PERFECTO

'A cada nivel debe seguirle su respecto enemigo final', este dogma del mundo de los videojuegos sigue estando vigente. ¿Pero como sería nuestro enemigo perfecto?

Si eres nuevo en esto de los videojuegos, te estarás preguntando ¿porqué al final de cada nivel hay un enemigo más poderoso y resistente que el resto de oponentes con los que nos enfrentamos durante cada una de las fases?

La respuesta está abierta. Desde Marca Player pensamos que son la mejor manera de demostrar que se es capaz de acceder a nuevos mundos. Es decir, que avanzar en el juego sería la recompensa al árduo trabajo de luchar contra el jefazo de turno. Quizá, la solución definitiva la esconden los desarrolladores de un juego de rol llamado dnd, creado en 1975 para una consola llamada PLATO System. Ese intento casi involuntario, poniendo un dragón como custodio del orbe que el protagonista busca es el primer resquicio de enemigo final.

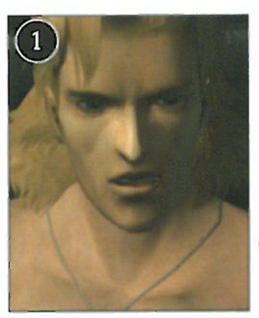
Por supuesto no se trata del último, dado que poco después (1980) Taito incluyó una nave nodriza al final del quinto nivel en Phoenix, un matamarcianos que llegó directo a los arcades de todo el mundo. Desde entonces se han sucedido en un juego tras otro los encuentros épicos con enemigos de proporciones titánicas, más resistencia que el Alcoyano y unas ganas de tocar la moral que ni los peores árbitros de primera división.

Pero como siempre, queremos rizar el rizo y crear el enemigo perfecto. Aquel que nadie con tan solo cinco dedos en cada mano puede superar. Un personaje cuyos poderes excedan los de un Dios. Nuestro particular hombre de Vitruvio. Aquel que el genial Leonardo Da Vinci creó con las proporciones perfectas, pero en maquiavélico. Muchos han sido los candidatos, pero creemos que nuestro "Psiro Artenson" (que así lo hemos llamado, sería invencible.**> *Por Juan "Xcast" García***

Gana con tus enemigos perfectos un regalo:

Mándanos un sms al 5549 (1,2 euros + IVA cada mensaje) con tu enemigo favorito y la razón por la que lo es y entrarás en el sorteo de un suculento premio de parte de Xcast.

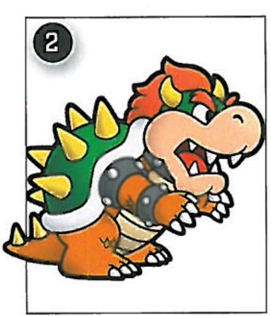
RANKING DE ENEMIGOS



1° Liquid Snake

GEMELO MALO

Creador: Yoji Sankawa
Primera aparición: Metal Gear Solid (1998)
Y ahora en... Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Poderes y virtudes: Uno de los tres clones del Big Boss creados en el proyecto Les Enfants Terribles. Odia a Solid Snake porque tiene los genes recesivos del Bigboss Original.



2° Bowser

NO SÓLO MARIO

Creador: Shigeru Miyamoto
Primera aparición: Super Mario Bros (1985)
Y ahora en... la práctica totalidad de los juegos de Mario
Poderes y virtudes: Rey de los Koopas, la raza de enemigos tortuga de Super Mario. Tiene fijación por secuestrar a la princesa.



3° Ganondorf

DE ZELDA

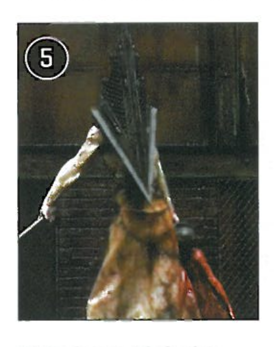
Creador: Shigeru Miyamoto
Primera aparición: The Legend of Zelda (1986)
Y ahora en... Es el enemigo principal en todos los juegos de Zelda.
Poderes y virtudes: Se trata del líder de los Gerudo, una raza hostil. Tiene además poderes mágicos y habilidades como espadachín.



4°Sephirot

AL MÁS MALO

Creador: Tetsuya Nomura
Primera aparición: Final Fantasy VII (1997)
Y ahora en... Esperando una reedición (o rediseño) de Final Fantasy VII
Poderes y virtudes: El gran villano del mejor Final Fantasy y todo un icono entre los enemigos finales del mundo de los videojuegos.



5° Cabeza Pirámide

UN DEMONIO

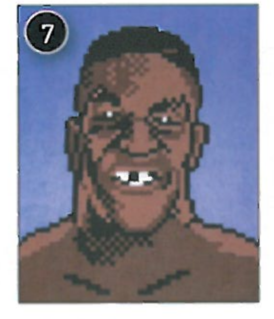
Creador: Nnasahiro Ito
Primera aparición: Silent Hill 2 (2001)
Y ahora en... SIlent Hill Homecoming, conocido como Bogeyman.
Poderes y virtudes: Un ser de origen incierto con cuerpo humano y extraña cabeza piramidal. Blande un espadón que acojona cosa mala.



6° Le Chuck

PIRATAS ZOMBI

Creador: Ron Gilbert
Primera aparición: The Secret of Monkey Island (1990)
Y ahora en... Esperando un enfrentamiento con Guybrush Treepwood
Poderes y virtudes: Un malo de los de alma negra. Es capaz de convertir a sus víctimas en fantasma y domina el vudú.



7° Mike Tyson

A GOLPES

Creador: Su padre y su madre
Primera aparición: Mike Tyson's Punch Out!! (1987)
Y ahora en... Fight Night Round 4
Poderes y virtudes: El enemigo final de un juego de boxeo de NES. Sin más poderes especiales que los de un estilo de boxeo duro y rápido.



8° Illidan Stormrage

DEL WOW

Creador: Rob Pardo
Primera aparición: Warcraft Ili Frozen Throne (2003)
Y ahora en... La segunda expansión de World of Warcraft.
Poderes y virtudes: Un elfo oscuro de nacimiento con rango de demonio. Irónicamente, se dedica a cazar demonios.

UNA DE DETECTIVES

CON LA **LUPA** EN EL BOLSILLO DE ARRIBA

Seguro que andas detrás de una pista para resolver el misterior de la tapa del servicio subida. Tan cerca de la solución que casi puedes oler el inconfundible perfume que destila el cuerpo del delito.

Los detectives de salón están de moda. Gracias a personajes como Grissom y sus compañeros de CSi, toda prueba puede acabar dirigiéndonos a resolver un crimen escabroso y sangriento. El problema es que la carrera de crimonología es muy larga (sus cinco añitos del ala), y es más fácil hacer uso de nuestra vieja lupa y entrenar las habilidades deductivas con la única ayuda de nuestro cerebro y una gafapasta bien gorda.

Si con eso no fuera suficiente, siempre se podrá añadir un particular el entrenamiento perfecto, sin sudores pero algún pequeño dolor de cabeza. Hablamos del adiestramiento virtual, con videojuegos. Por un lado están los que tratan de convertirnos en expertos en el proceso de pruebas. Por el otro los que nos obligan a agudizar la mente para resolver los misterios. Independientemente de esto, una cosa les une: un protagonista carismático capaz de sustentar la elaborada trama que aguardan entre sus bits cada uno de estos juegos.

› Por Juan "Xcast" García



EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA (DS)

El esperado regreso de Layton y el pequeño Luke tendrá lugar antes de lo que muchos esperan. Posiblemente durante el verano podremos disfrutar de 150 nuevos retos mentales en una aventura en la que habrá que descubrir el secreto de una caja que mata a todo aquel que se atreve a abrirla.
Perfecto para todos esos que piden a gritos una ayudita con los planteamientos lógicos. Sus puzles no son rebuscados acertijos sino simples pruebas a nuestras habilidades mentales. Casi un ejercicio de gimnasia cerebral para los momentos anteriores a la investigación de un sesudo caso.



DETECTIVE CONAN (Wii)

La historia va sobre Shinichi Kudo, un genial estudiante de secundaria metido a detective que encoge por culpa de un veneno experimental... y se convierte en un brillante detective infantil, Conan Edogawa. Montones de acertijos, minijuegos y un uso creativo del Wiimando para uno de los personajes más carismáticos del mundo de los detectives.

SAM & MAX EPISODIOS 1 Y 2 (Ya en PC y Wii, pronto 360)

Los estrambóticos protagonistas de esta saga no son más que un perro y un conejo psicópata viviendo dentro de una aventura gráfica cargada de humor y bromas de mal gusto. Tanto es así que nos parece perfecto a la hora de aplicar el pensamiento abstracto, con sus chistes absurdos y razonamientos paranoicos. Un gran juego que además pronto llegará a Xbox Live Arcade y a Wii.



SHERLOCK HOLMES VS JACK EL DESTRIPADOR (PC y 360)

Hablando de detectives e investigaciones, parece casi imposible no citar al investigador por excelencia, Sherlock Holmes. El personaje creado por Sir Arthur Conan Doyle sigue estando en la cúspide de popularidad con una película en producción y con este juego que llega ya mismo para PC y antes de final de año a las Xbox 360 de todo el mundo.





¡TOMA EL CONTROL!

NEW PLAY CONTROL!™





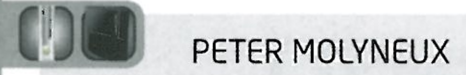


Descubre la serie NEW PLAY CONTROL! y alucina con grandes juegos de Nintendo GameCube rediseñados y adaptados a Wii. Vivirás una experiencia increíble sumando a la emoción del juego original, la posibilidad de moverte como sólo el mando de Wii y el Nunchaco te permiten hacerlo.

Y además, los títulos de la serie NEW PLAY CONTROL! tienen un precio súper tentador. ¿Te los vas a perder?





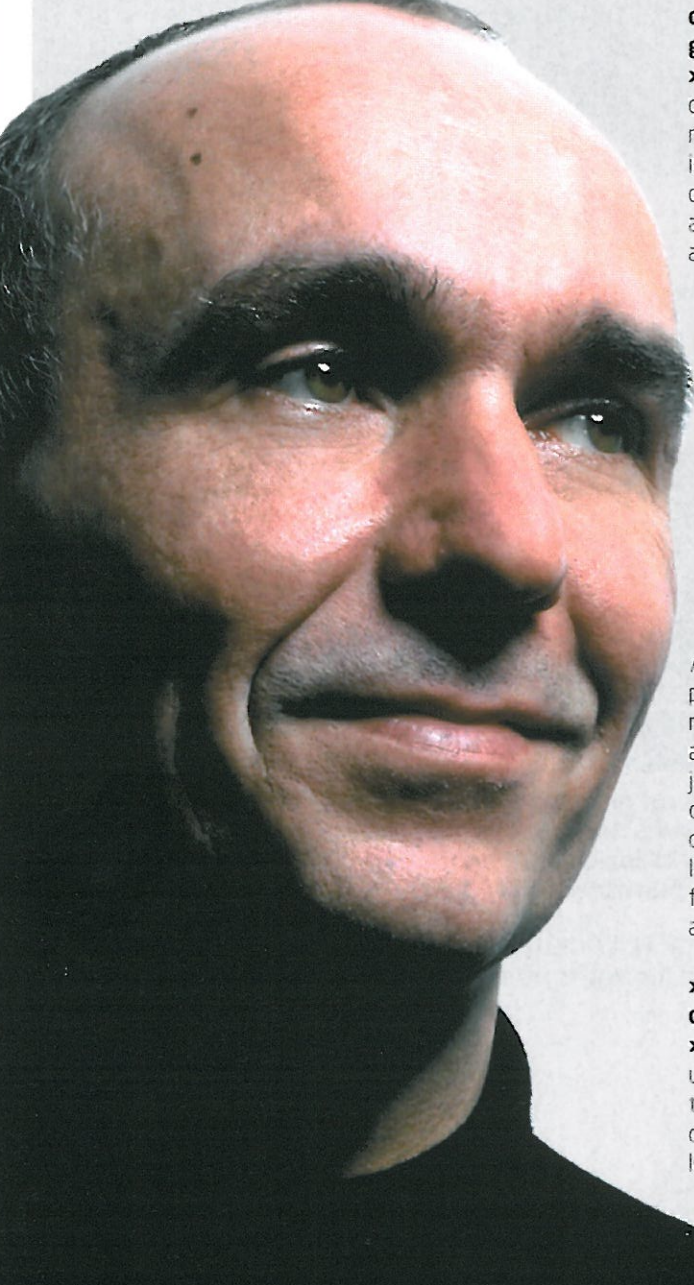


PETER MOLYNEUX

"OBRAS COMO BRAID MARCAN EL CAMINO"

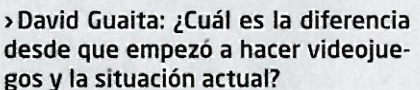
Por David Guaita (Tokyo)

David Guaita no quería perderse la oportunidad y agarró al bueno de Peter del brazo para hacerle una entrevista. Y allí el caballero inglés nos habló de toda la actualidad del videojuego.



› David Guaita: ¿Cuál es la diferencia desde que empezó a hacer videojuegos y la situación actual?

› *Peter Molyneux*: Llevo en la industria del videojuego desde 1989, cuando creé mi primer juego. Son casi 20 años en la industria. Cuando empecé, durante mucho tiempo íbamos a diferentes eventos, abríamos una mesa plegable y vendíamos a la gente los juegos que habíamos hecho. El primero que hice lo creamos entre dos personas, nos hicimos el código y los gráficos. Si miras a la Games Developers Conference hoy, uno de los juegos que





más me impresionan es World of Goo... Otro juego muy impresionante es Braid. Ambos están hechos por tan sólo dos personas. En vez de venderlos sobre una mesa como yo hice, ahora el equivalente a la mesa de madera es Internet. Así tu juego puede llegar a una audiencia mucho mayor, lo puedes colgar en Live! para que se juegue con Xbox 360 a través de Internet... Así que, aunque hay grandes diferencias, de alguna manera hay también algo similar entre esa época y ahora...

› ¿Y cómo ve la situación actual de la industria del videojuego?

› Por un lado, es muy interesante si eres un pequeño desarrollador. Puedes crear tus juegos, publicarlos fácilmente, ya sea directamente o a través de un tercero. A los llamados "desarrolladores de dormitorio" les está yendo realmente bien. Por otro lado, la industria está realmente volcada en grandes franquicias, como Halo, GTA... Estas franquicias mueven muchísimo dinero, así que la industria tiene que asegurarse al máximo de que recupera la inversión. En estos momentos, la industria está conteniendo la respiración. El mundo del videojuego está esperando a que el mercado económico funcione otra vez. Hay muchos creadores que tienen grandes ideas, pero están esperando un poco porque ahora no hay mucho dinero, y lo poco que hay tiene que ser gastado sabiamente. Así que es un momento de desafío.

› ¿Cómo piensa que debe hacer un desarrollador en la situación actual para triunfar?

› Creo que la manera de empezar ahora es ver qué hacen quienes están teniendo éxito. La gente con una idea única, que parece diferente a todo lo demás. Así que World of Goo, Braid, Little Big Planet... Todos estos juegos son buenos ejemplos de pequeños equipos con ideas realmente geniales. El segundo punto se basa en el dicho: "No intentes hacer primero tu gran juego". Empieza por un pequeño paso. Eso significa que

puedes empezar por un juego de tan sólo tres horas, en vez de intentar meterte en un proyecto de veinte horas... El último punto sería contemplar las distintas formas de distribución de un juego que de Londres. Cuando entro en una tienda de juguetes no reconozco ni un sólo juguete. En Londres reconozco los juguetes de cuando yo era pequeño. Muchos de los juegos que hacemos en la industria son

NUESTRO TRABAJO ES HACER OBRAS QUE SE RECUERDEN CON EL TIEMPO

existen ahora mismo. Es mejor evitar la tentación de ir de reunión en reunión con los publishers a ver quién te saca el juego.

› ¿Cómo ha visto la situación en la Game Developers Conference?

› Estamos en un punto de inflexión tan importante para los videojuegos... Nunca antes habían concurrido tantos factores simultáneamente... En primer lugar, tienes cosas como Live!, la posibilidad de las consolas de unirse entre sí y los jugadores comunicarse entre ellos... Pienso que todavía hay más posibilidad de innovación en ese aspecto que en todos los demás. El segundo punto es el modo en el que los juegos de consola son jugados. Si miras la PS3, la Xbox 360 o la Wii hay un cambio fuerte en cómo se manejan los controles. El tercero es que nos estamos dando cuenta cada vez más de que somos capaces de hacer juegos emocionales. No sólo se trata de disparar, esconderse, correr... Todas esas cosas que se han estado haciendo hasta ahora... Eso tal vez sea la fundación básica, pero ahora podemos ser mucho más sutiles. Vamos a empezar a ver en los próximos años más y más juegos que realmente te van a hacer sentir conectado emocionalmente con la historia, estoy seguro de ello y estaría sorprendidísimo si no vemos algo así en los próximos años. Por último, la gente para la que hacemos juegos está cambiando.

› ¿Se venden mejor los videojuegos occidentales en Asia ahora?

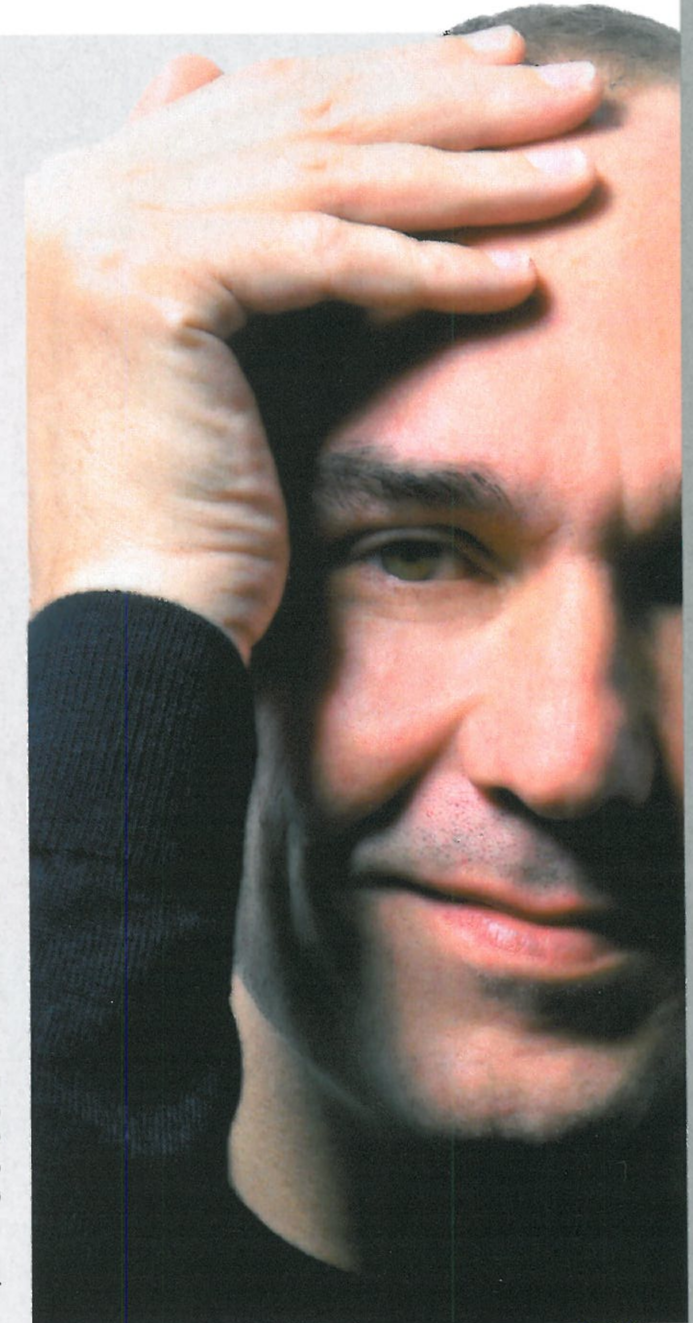
› Cada vez que voy allí me doy cuenta de que es un país marciano para mí, especialmente Japón. Soy inglés, muy difícilmente jugables para los japoneses. Y viceversa. Estamos acostumbrados a algunos fenómenos como las películas de Godzilla, pero por ejemplo llega un juego como Monster Hunter, que es un megaéxito en Japón, y sin embargo en Europa no funciona. Así que cada vez más las culturas diferentes se están acercando, y hay juegos que consiguen entrar en una zona intermedia y ser un éxito en ambos mercados. Recuerdo que un título que hice tuvo un gran éxito en Japón. Era mi primer juego: Populous. Vendió millones de unidades en Japón. No tengo ni idea de porqué tuvo tanto éxito.

› ¿Cómo es su proceso creativo? ¿De dónde obtiene las ideas?

› ¿Son como una frase que aparece en la mente, o es más bien una sensación, un sentimiento que se quiere llevar a la realidad? Cuando tengo una idea para un juego, suele llegarme como una frase que aparece en mi mente. Entonces hablo con el equipo y lo plasman en la realidad. Puede ser el caso de "quiero hacer un videojuego en el que tengas un perro", como sucedió en Fable 2.

› ¿Entra al detalle también en los elementos del diseño? ¿Y la música?

› Mi trabajo es más bien inspirar a la gente que diseña, no soy capaz de dibujar ni siquiera un árbol, ni siquiera puedo aconsejar como se dibuja un árbol, sólo soy capaz de decir si pienso que transmite lo apropiado para el juego. Por otro lado, si piensas en una película o una obra ¿están las emociones ligadas directamente a la música? Bueno, puede ser, pero normalmente es la suma de la música, las imágenes, la historia, los personajes... Si piensas a un equivalente en los videojuegos, el aspecto visual es importante, y la música es importante, pero no lo puedes separar del gameplay. Hay tantas cosas que ves, tantos telefilmes y obras que son completamente olvidables. Nuestro trabajo en esta industria es hacer obras que recuerdes.



Filosofía

LOS JUEGOS, COMO LOS LIBROS

Si pienso en videojuegos y películas, los considero diferentes. Sólo un caso me parece similar, y es el caso de la versión rusa de Guerra y Paz, que dura doce horas. La mayoría de las películas dura dos horas. Los juegos de ordenador se parecen más a los libros, que te sientas y lees durante bastante tiempo. También se pueden parecer a series de televisón de larga duración, en las que te involucras con los personajes. En todo caso, creo que el tiempo dentro de los videojuegos ya no es lineal", afirma P. M.

BIOGRAFÍA

Creador de obras de culto como Populous (1987) y Black & White (2001), Molyneux alcanzó su cota más alta cuando lanzó al mundo Fable, en 2004. Con él comenzó la lucha eterna del creador por dotar a los jugadores de poder 'total' en el desarrollo moral de los personajes, así como de sus destinos. Considerado un genio por muchos y el rey del Hype por otros tantos, lo cierto es que Peter Molyneux se ha ganado un lugar destacado en la historia de este mercado.

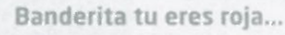
¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?

Buzz, el famoso concurso televisivo de Playstation, se viste de 'rojo y gualda' en su nueva edición. ¿Cómo andas de cultura general Española? Volvemos al cole.

La nueva edición de *Buzz*, la famosa licencia de Sony que emula un concurso televisivo, ha querido llegar al corazoncito de sus fans. Así, ha preparado una edición personalizada para cada país, con preguntas, retos y puzzles basados en cultura general de cada territorio donde sale a la venta.

Nosotros ya hemos probado la edición española de ***Buzz, ¿qué sabes de tu país?*** y nos hemos enfrentado, pulsador en mano a todas las preguntas y respuestas de su insoportable presentador. La redacción entera de Marca Player se ha enfrentado al reto y hemos sacado una conclusión: somos una panda de descerebrados que suspendemos en política, cultura, gastronomía, cine, música, televisión y deportes españoles. ¿Te atreves tú a responder estas preguntas que hemos sacado del juego?

› Por Gustavo Maeso



Banderita tu eres roja...

CONCURSO CON SABOR ESPAÑOL

El pasado 26 de marzo salió a la venta la edición española de *Buzz ¿qué sabes de tu país?*, un juego que en su portada, y en todas sus imágenes interiores, luce la bandera nacional de forma hasta excesiva (hasta el presentador luce una corbata con el escudo nacional, camisa gualda y pañuelo con los colores patrios).
Todo esta sobredosis nacional ilustra un juego con más de 4.000 preguntas sobre cultura general de nuestro país. El título sale en versiones para PS2, PS3 y PSP, ésta última con los peculiares modos de juego multijugador de la portátil (puedes jugar con los colegas y una sóla consola, pasándote la máquina de unos a otros).
También puedes competir online con la versión PS3 para subir en el ranking y convertirte en el que más sabe sobre España en España.






¿Quién ocupó la Presidencia del Gobierno entre Adolfo Suárez y Felipe González?


En los bosques de la península ¿qué se conoce como orlas arbustivas?


¿Qué diseñador está detrás de la marca Custo Barcelona?


¿Cómo se llamaba la piña que acompañaba a Pincho y Mochilo en la serie 'Los Fruitis'?


¿En qué ciudad se desarrolla el crudo largometraje 'Te doy mis ojos'?


¿Quién dirigió 'Arrebato' en 1980?


¿Qué actriz regentaba 'La Oficina' en la serie de televisión de los 90?


¿Cuál es la ciudad habitada más antigua de España, y seguramente de Europa?


¿Con qué marca de moto consiguió Jorge Martínez Aspar sus cuatro títulos mundiales?


¿En que estadio se disputó la semifinal del campeonato del mundo de 1982 entre Polonia e Italia?


¿En qué catedral encontramos al Papamoscas, una estátua articulada que abre la boca?


¿Cuál es el ingrediente principal del almogrote, una delicatessen canaria?


¿Quién fue el primer español que ganó el Dakar en motos?


¿Qué especie de burro española está considerada la más antigua de Europa?

*Encuentra las respuestas en la Comunidad Playstation (página 163)

INTENTA CONTESTAR BIEN, AL MENOS, A LA MITAD DE ESTAS PREGUNTAS... Y NO VALE MIRAR EN LA WIKIPEDIA

¿CUÁNTO SABEMOS EN LA REDACCIÓN?

Pues poco y mal. La verdad es que la LOGSE hizo mucho daño en nuestros cerebros. Nuestros conocimientos sobre España se asemejan a los que tenemos sobre Burundi. Este es el porcentaje de aciertos de los miembros de la revista ante el test de preguntas de esta página.



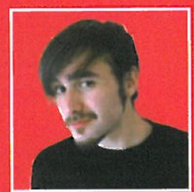
7,1% ACIERTO

Bolo, nuestro comercial estrella, sólo fue capaz de acertar una pregunta de las catorce del cuestionario. Y eso porque le chivaron la respuesta.



7,1% ACIERTO

Lázaro, nuestro experto en Playstation no lo es en conocimientos patrios. Sólo acertó una pregunta y dijo que la ciudad más antigua de España era Alcobendas.



7,1% ACIERTO

Mario tampoco anda muy fino. Sólo acertó el nombre del diseñador. Como asturiano empedernido está seguro que la samifinal del 82 se jugó en El Molinón.



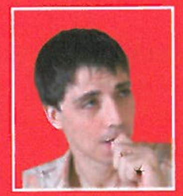
28,5% ACIERTO

Se nota que hemos hecho un buen trabajo de casting. Julio, la nueva incorporación de Marca Player, consiguió acertar 4 preguntas. Un alumno aventajado.



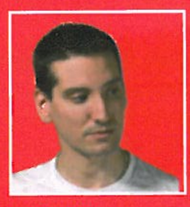
21,4% ACIERTO

Sol, nuestra maquetadora, consiguió estar por encima de la media. Pero no la perdonamos que no sepa cómo se llama la piña de 'Los Fruitis'.



14,2% ACIERTO

Juan 'Xcast', aunque no está entre las peores notas, sólo consiguió acertar dos preguntas. Para él la raza de burro más antigúa del continente es el burro común.



35,7% ACIERTO

La mejor nota de la redacción no llega ni al 4. Juanma, nuestro jefe de diseño, es el lumbreras de la revista, con un total de cinco preguntas acertadas. De deportes, ni idea.

FÚTBOL MÁS ALLÁ DE PES



El peso de las dos grandes licencias del fútbol es tan grande que a las nuevas propuestas de juegos de fútbol les cuesta asomar la cabeza. Y aún así siguen saliendo todos los años nuevas apuestas. Mira.

Está claro quiénes mandan en esto del fútbol digital. Todos conocemos las siglas: *FIFA* y *PES* (*Pro Evolution Soccer* o *Winning Eleven*, como lo llaman en Japón). Las cifras son aplastantes. Sólo en la primera semana, *FIFA 09* había vendido 1,2 millones de unidades en Europa. A final de año, había 7,8 millones de copias de *FIFA 09* repartidas por todo el mundo. El título de Konami, *Pro Evolution Soccer 08* vendió nada menos que 3,8 millones de unidades. Consultoras como GfK nos dieron cifras en la semana del 12 al 19 de octubre de 2008, cuando *FIFA 09* y *PES 2009* acababan de ver la luz. Los cinco juegos más vendidos eran: *PES 2009* (PS3), *PES 2009* (Xbox 360), *FIFA 09* (PS2), *FIFA 09* (PS3) y *PES 2009* (PC).

El debate entre cuál de las dos licencias ofrece más y mejor es constante, pero el fútbol no se reduce sólo a blanco o negro, *FIFA* o *PES*, existen muchas más opciones que muchas veces quedan eclipsadas por los grandes fuegos de artificio de las licencias de EA y Konami.

¿Hay un juego revelación?

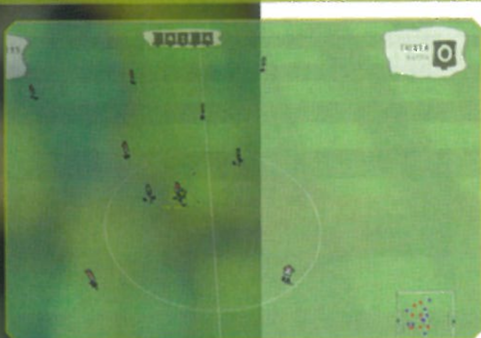
Siempre han existido genialidades como aquel *Virtua Striker*, juegos que nos han calado como el *Emilio Butragueño* y propuestas raras como *Extreme Soccer*. Por supuesto, siguen existiendo.

› *Por Chema Antón*



Football Superstars

Convertirte en un futbolista de éxito está a tu alcance por muy mal que le pegues a la pelota. *Football Superstars* es un juego de rol multijugador masivo y online en el que tienes que convivir en una ciudad en la que te encontrarás con otros futbolistas en busca de llegar a los clubes más importantes del planeta. Tendrás qeu vestir como ellos, ir a los clubes de moda y conocer a 'gente guapa'... ¿apatecible? Sólo una pega. De momento no es tan 'masivo' y puede que no encuentres a tanta gente como esperabas por las calles. Además, los servidores no son muy potentes y va a tirones.



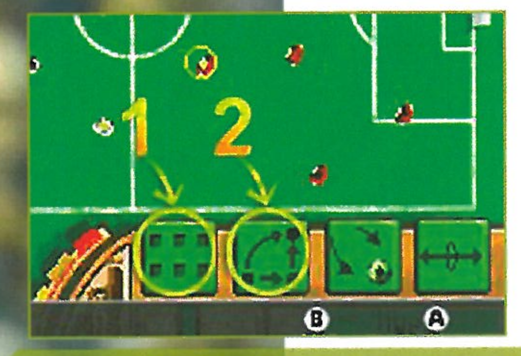
Fitba

Por menos de lo que te cuesta la descarga de un pack de canciones nuevas para *Rock Band*, te puedes descargar esta creación de Triple B Games colgada en el canal de juegos de la 'Comunidad' de Xbox Live Arcade. Son 400 Microsoft Points (4,65 €) que te acercan a un juego de fútbol con personalidad y estilo propio. Asusta que los jugadores no tengan extremidades, pero cuando empiezas a jugar te invade una sensación de juego de fútbol como se hacían antes. Crea tu equipo y súbelo. ¡Y patea si quieres!



Real Madrid The Game

Hacerse hueco en el Real Madrid es muy difícil, pero convertirse en su capitán, un hito al que muy pocos llegan. Ese es el objetivo de este juego que trata de ser una especie de Sims dentro del vestuario del equipo blanco. La idea es que vayas tomando todas las decisiones de tu vida para conseguir desarrollar una larga trayectoria deportiva en el Madrid. Esas decisiones incluirán casa, novia, aspecto, entrevistas o contratos de publicidad. Cada una de ellas será suficiente para ir definiendo el perfil de tu jugador y conseguir que éste crezca dentro de la plantilla o que sea expulsado del equipo si se da el caso.



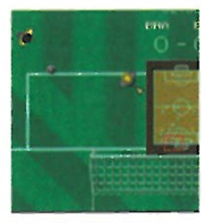
Ico Soccer

Uno de los géneros futbolísticos más abandonados en Nintendo DS ha sido el de los managers. *Ico Soccer* propone un juego que tiene mucho de táctico y que hace que juegues con las alineaciones, las estrategias, las actitudes de los jugadores o sus entrenamientos. Cada detalle que vayas nivelando hará que el equipo crezca o vaya a menos a lo largo del campeonato. Tendrás que ir cuidando los detalles de cada jugador y haciendo una plantilla equilibrada con los 12 parámetros les definen.



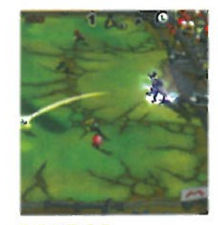
Real Football 2009

La creación de Gameloft para iPhone está a punto para la portátil de Nintendo, pero es que además será uno de los primeros títulos que aparezca en el bazar de DSiWare con lo que podrás descargarlo a tu consola DSi fácilmente. Como en el juego de iPhone, las licencias de los jugadores y una jugabilidad de gran calidad para ser el primer título de fútbol sobre la plataforma son suficente aval. Es fácil de jugar y se adapta a la DSi con tremenda facilidad. Además aprovecha los controles que todos conocemos de otros juegos para hacerlo todavía más accesible. Uno de esos que hay que tener.



WORLD CUP ITALIA 90

› Se veía desde arriba y el colorido era su seña de identidad. No había nombres reales, pero sí un gol clásico de tiro cruzado que ganaba partidos.



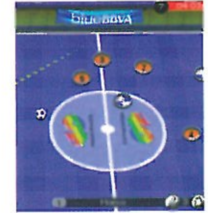
MARIO SMASH FOOTBALL

› Su última versión es la de Wii y convierte un partido de fútbol en un caótico ir y venir de Mario y amigos poderes geniales.



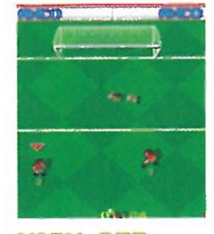
PC FUTBOL

› El padre de todos los managers de equipos en nuestro país. Triunfó en todo el mundo a través de un sistema muy gráfico en el que decidías cada detalle del club.



PLAYCHAPAS

› No se ha convertido en el clásico que Sony quería, pero resulta curioso ver un juego de niños convertido en videojuego para PSP. Quizá fuese muy estático y lento.



KICK-OFF

› Clásico instantáneo en todas las NES de nuestro país. Su vista desde arriba era un clásico de los juegos de fútbol de la época. Manejo muy simple y muy pocas opciones.



SEGA SOCCER SLAM

› Tan arcade como bruto. Del mismo modo que el balón se incendiaba, las entradas a la tibia se convertía en un gran recurso defensivo.



LIBERO GRANDE

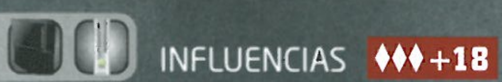
› Lo que ha triunfado estos años en *PES* y *FIFA* como modo Leyenda o Be a Pro, ya lo inventó Namco con este juego de los 90.



MÍCHEL FÚTBOL MASTER

› Ocho equipos y una Eurocopa (la del 88) por delante. Un clásico de Spectrum, Amstrad, MSX y PC.

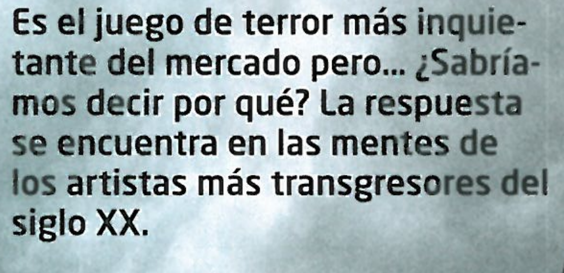




EL ARTE DE SILENT HILL

Es el juego de terror más inquietante del mercado pero... ¿Sabríamos decir por qué? La respuesta se encuentra en las mentes de los artistas más transgresores del siglo XX.

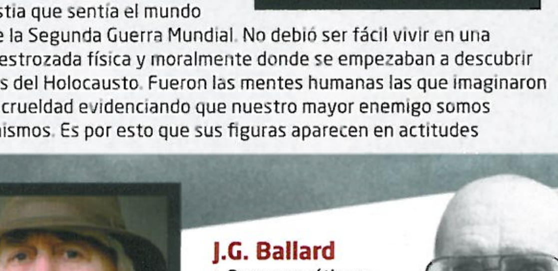
Las interferencias plásticas sobre las que se cimenta el diseño gráfico de Silent Hill empiezan con uno de los artistas más sensacionales del siglo XX: Francis Bacon. El pintor irlandés (recientemente pudimos ver una retrospectiva de su obra en el Museo del Prado en Madrid) fue un creador de imágenes inquietantes y violentas, donde la carne era la protagonista indiscutible, que sirvieron de inspiración reconocida en la creación de enemigos. Pero Silent Hill es además una especie de recopilatorio artístico en el que fluyen artistas del



Francis Bacon

EL PODER DE LA CARNE

Francis Bacon consiguió reflejar la angustia que sentía el mundo después de la Segunda Guerra Mundial. No debió ser fácil vivir en una sociedad destrozada física y moralmente donde se empezaban a descubrir los horrores del Holocausto. Fueron las mentes humanas las que imaginaron semejante crueldad evidenciando que nuestro mayor enemigo somos nosotros mismos. Es por esto que sus figuras aparecen en actitudes



J.G. Ballard
› Oscuro, poético y contemporáneo.Si te gusta SH tienes que leer "La exhibición de atrocidades."



William S. Bourroughs
› Uno de los grandes escritores de la llamada "Generación Beat". "El almuerzo desnudo" es una obra esencial.

Joel-Peter Witkin
› Si encuentras belleza en la muerte y en todo lo "freak" este es tu fotógrafo.



Matthew Barney

ENFERMERAS QUE NO SON LO QUE PARECEN

Mattew Barney (foto) es el artista multimedia del momento. Su obra toca todos los campos: fotografía, dibujo, escultura... englobados en un vídeo en el que casi siempre hace acto de presencia. El ciclo "Cremaster" cuenta con unas visuales impactantes que intentan representar el enfrentamiento del hombre con los límites de su sexualidad como las enfermeras de Silent Hill... son atractivas, pero no... y tampoco.

Hans Bellmer

CUATRO PIERNAS Y NINGUNA CABEZA

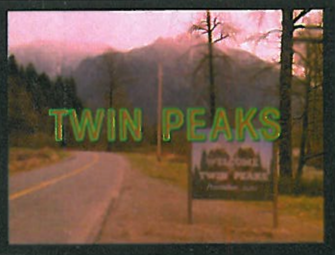
El "mannequin" es uno de los enemigos más conocidos de la saga y está totalmente inspirado en la escultura "La Poupée" (la muñeca) del artista Hans Bellmer. Esta obra surrealista tenía como propósito indagar en la mecánica del deseo y también denunciar los cuerpos perfectos que los nazis intentaban conseguir e imponer durante la 2ª Guerra Mundial. Debido a su intención de polemizar, la obra de Bellmer fue inevitablemente considerada como "arte degenerado" por el III Reich.

El gran David Lynch

UN PUEBLO EXTRAÑO

Un pueblo americano sumido en la niebla de la montaña y en el que pasan cosas raras. No hay que ser un lince para darse cuenta de los paralelismos que Silent Hill guarda con la serie de televisión "Twin Peaks." Además David Lynch también era un gran admirador de Francis Bacon. Sus películas más inquietantes son "Carretera Perdida" y "Cabeza Borradora."





"SILENT HILL ES UN RECOPILATORIO EN EL QUE FLUYEN ARTISTAS DE TODO EL SIGLO XX"

La música industrial

TUBERÍAS, GRITOS E INTERFERENCIAS

Uno de los aspectos más importantes de Silent Hill es la banda sonora creada por Yamaoka Akira, actual productor de la saga. Pero en realidad este tipo de música conocido como "industrial" fue creado hace décadas por el grupo Throbbing Gristle (foto) aunque su intención no era la de hacer música sino la de explorar los lados más oscuros de la psique humana. Sus conciertos son una locura sólo para corazones fuertes.



siglo XX como son: Hans Bellmer, Damien Hirst, Chris Burden, Mattew Barney, Egon Schiele, Joseph Beuys, Louise Burgeoise, Edward Munch, etc.
Pero la experiencia de Silent Hill va más allá y nos recuerda también películas como "Tetsuo", "Inseparables" o "El Resplandor" y especialmente a la serie de TV "Twin Peaks". Los personajes del juego guardan mucha relación con los protagonistas del cine de David Lynch y a su vez con los de las novelas de J.G. Ballard. Son personas perdidas, enfrentadas consigo mismas y rodeadas de tecnología inútil. El filósofo francés Jacques Derrida enunció el método de la deconstrucción, que consiste en explicar cómo se ha construido una idea, usando procesos y metáforas. Es como empezar la casa por el tejado, explicando primero las partes para llegar al todo en última instancia, exactamente igual que Silent Hill.

> ***Por Mario Fernández***

Ringu (1998)

› Y así nació el denominado "terror psicológico." Hideo Nakata cambió nuestra manera de entender el miedo.



La escalera de Jacob (1990)

› La película de Adrian Lyne protagonizada por un jovencísimo Tim Robbins comparte muchas similitudes con los personajes y las situaciones presentes en la saga de Silent Hill.



Damien Hirst

› Famoso por sus esculturas de animales partidos por la mitad conservados entre cristales. Su controvertida obra también influenció películas como "La Celda".





¿MATARÁ ONLIVE A LAS CONSOLAS?

En el pasado GDC se presentó una innovación que ha hecho temblar los cimientos de la industria del videojuego. Responde al nombre de Onlive y es una consola sin soporte físico alguno. Quizás sea el futuro... O no.

Se trata de un sistema que permite jugar a algunos de los últimos lanzamientos sin necesidad de poseer ninguna consola. ¿Cómo? Tan sólo tenemos que conectar un pequeño aparato a un televisor de los de toda la vida. También se puede usar descargando un programa en nuestro PC o Mac, después elegimos el título al que queramos jugar y empieza la hora del vicio.

Funciona en streaming como algunos de los progamas de visionado de vídeo en Internet y se controla gracias a un mando inalámbrico parecido al de Xbox 360. Permite que cualquier juego llegue a nuestras pantallas desde un servidor central a un máximo de 1.600 kilómetros de distancia. Eso sin tener que preocuparnos por apilar cajas de DVD, de si nuestro ordenador cumple los requerimientos mínimos para hacer 'correr' un juego o de si la abuela fuma en pipa y no levanta cabeza.

Aún no ha sido comercializado, pero se supone que puede reproducir los juegos más avanzados a una resolución de hasta 720p. Se desconoce cuales serán los precios de este servicio, pero si acompañan, podríamos estar ante una auténtica revolución.

No obstante, tiene que superar varias barreras para convertirse en una»

Dentro de Onlive

A un click de distancia

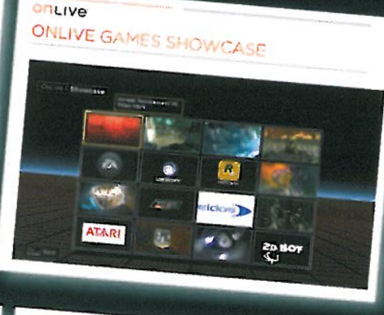
› No puede ser más simple su funcionamiento. Es tan sólo conectarlo y en pantalla se muestran en decenas de ventanas nuestras opciones de juego.

› Requerirá una conexión mínima de 2MB y de 5 para juegos en alta definición.

› Una larga lista de compañías apoyan esta original iniciativa. Se han subido al barco de Onlive Electronic Arts, Ubi Soft, Take-Two, Codemasters, Atari...

› Se sabe que habrá que hacer un desembolso inicial para adquirir la micro consola, más una cuota que dicen que rondará los 50 euros.





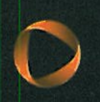




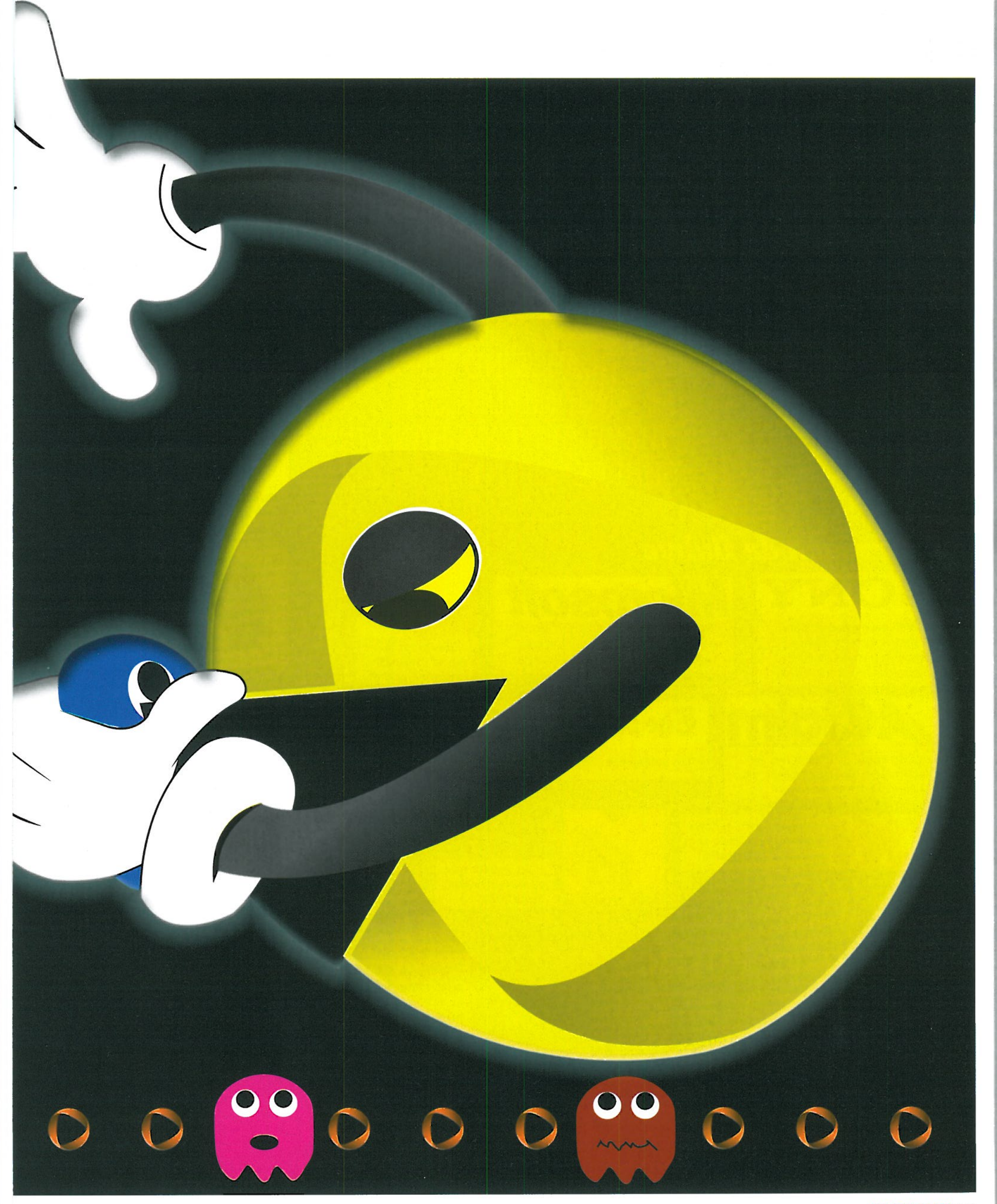










realidad. Y es que es un hecho probado que a día de hoy, por muy buena que sea nuestra conexión, siempre hay algo de retardo entre nuestros movimientos y su reflejo en pantalla. ¿Cómo va a hacer que imágenes en alta resolución y toda la información en pantalla lleguen a nuestras casas sin que la cosa se haga injugable o como mínimo extraña? ¿Lo conseguirán solucionar?

A tenor de las declaraciones de Steve Perlman (mente preclara detrás de este invento), parece que han diseñado ciertos logaritmos 'revolucionarios' que lo harán posible para casi cualquier conexión de banda ancha a nivel mundial. De esta manera, el mínimo para poder disfrutar de Onlive será una velocidad de 2 MB de descarga, y de 5 MB si queremos jugar en alta definición (720p es el máximo que soportará.)

Las respuestas no se han hecho esperar, la más sorprendente la de David Perry, cabeza de la actual Acclaim, que afirma estar trabajando en un sistema muy similar a Onlive, de nombre Gaikai. ¿Será este el principio del fin de las consolas tal y como las conocemos? ›

Por Juan "Xcast" García Y Mario Fernández

LAS REACCIONES AL ANUNCIO DE ESTE NUEVO SISTEMA HAN SIDO SORPRENDENTES

La resaca de Onlive

SONY

› Duda del éxito de Onlive: "¿Qué sacrificarás cuando enchufes OnLive en múltiples dispositivos que están en red?"

Microsoft

› No lo considera un peligro: "Tenemos una base de juegos y aplicaciones tan grande que no creo que sea un problema."



› "¿Es Onlive la cuarta consola de esta generación?"

Acclaim

› David Perry : "Llevamos tiempo desarrollando algo muy similar a esto: Gaikai y lo mostraremos en el E3."



› "Los videojuegos empiezan a vivir en las 'nubes."



› "Onlive podría ser una verdadera amenaza para Xbox 360, ps3 y Wii."



› "Su creador cree que no serán rival hasta 2022."

THE WALL STREET JOURNAL.

› "Los juegos sin consola" "Cuenta con el apoyo de las grandes"



› "¿Matará Onlive a las consolas de videojuegos?"



› "Onlive es el primer intento de desvincular juegos de consolas."

Los nuevos reyes del salón

Todo lo que necesitas

› Opción 1: Tienes un Mac o un PC. En ese caso sólo tienes que pagar la cuota mensual (y el mando) para disfrutar de Onlive.

› Opción 2: Si lo de jugar en ordenador no te gusta, tendrás que hacerte con el adaptador.



› La consola: Su tamaño es poco más o menos el de un receptor TDT.



› El mando: Su mayor novedad son los botones en su canto.

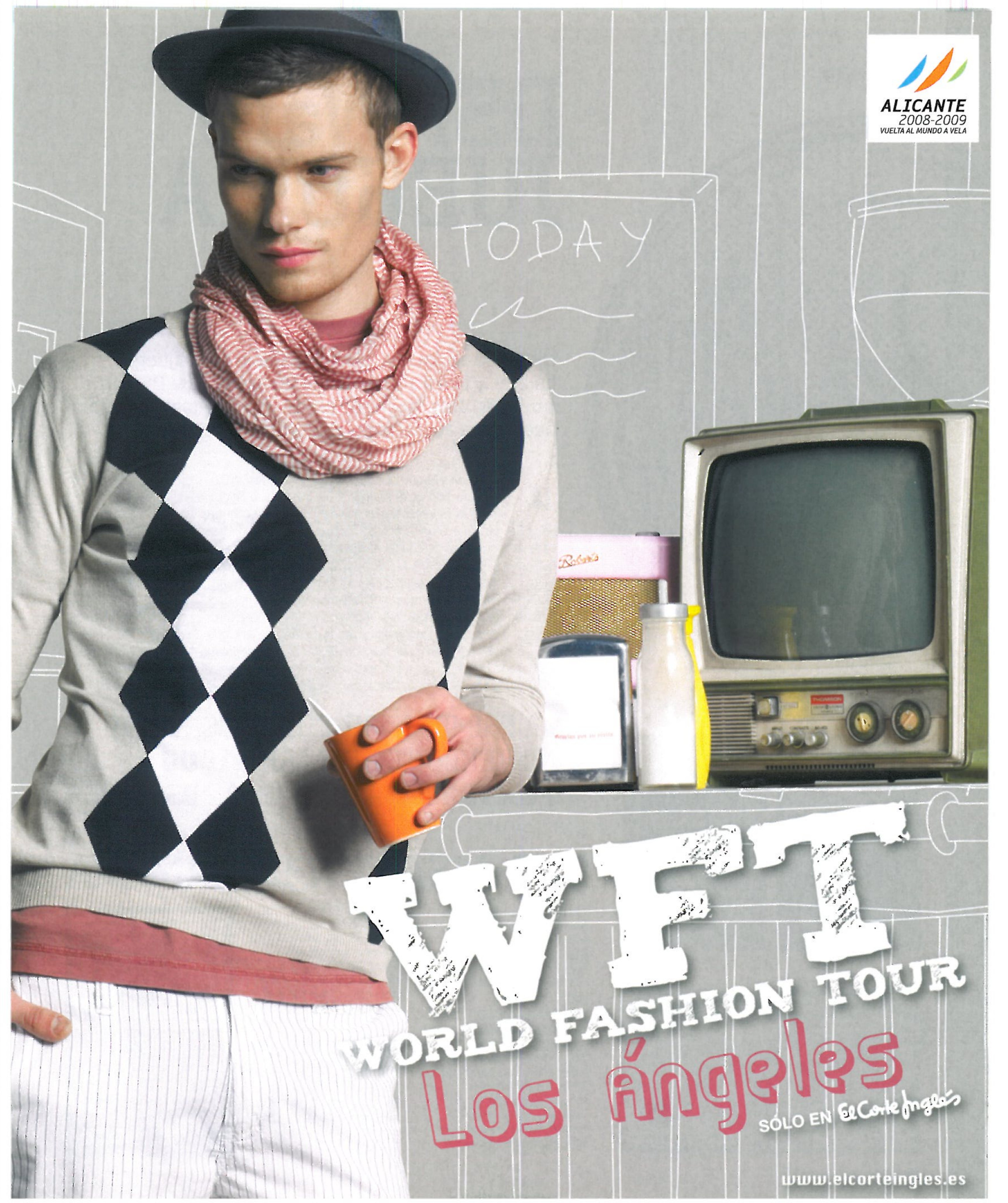


› El mando: ¿No os recuerda peligrosamente al de Xbox 360?



› La consola: Unos 100 € Y no hará falta que uses tu ordenador.


ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
TODAY
WFT
WORLD FASHION TOUR
Los ángeles
SOLO EN El Corte Inglés
www.elcorteingles.es



DSi Ware JUEGOS A 2 EUROS



Nintendo se apunta a la moda Apple de los juegos baratos y lanza su tienda de descargas para DSi con títulos en tres rangos de precio, aunque también habrá hueco para aplicaciones gratuitas.

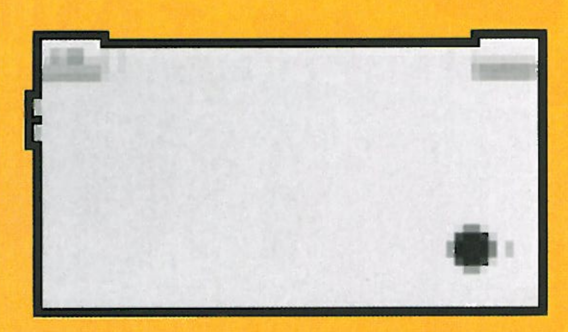
La primera vez que te conectes a DSiWare podrás descargarte de gratis el navegador de Internet de la DSi. No será la única aplicación que te lleves por la cara porque (además de lo que vaya apreciendo en la tienda por 0 euros) ya que Nintendo te regala 1.000 Nintendo Points para que empieces a descargarte jueguecitos. De momento hay poco para elegir, cinco juegos (en Japón ya tienen 53), pero cada vez son más los desarrolladores que se apuntan a distribuir con la plataforma de Nintendo.

De los disponibles, tanto *Paper Plane* como *Pyoro*, cuestan sólo 200 NP (2 euros) y mientras que el primero propone un juego de habilidad en el que dirigimos un avión por un camino cada vez más complejo, el segundo es un minijuego extraído de un *WarioWare* en el que un anfibio caza-moscas con su lengua infinita. También puedes descargar, desde ya, ***Artstyle: Aquite***; ***Artstyle: Code***, un puzle matemático; y *WarioWare: Snapped!* que amplía los minijuegos del 'antimario'.

› Por Chema Antón (Franckfurt)

LA PRIMERA VEZ QUE TE CONECTES, NINTENDO TE REGALARÁ **1000 PUNTOS** PARA DESCARGAS DSiWARE





QUÉ PASA CON LA CÁMARA

› Ya hace casi un mes que DSi llegó a las tiendas españolas (el pasado 3 de abril) con un precio de 169,90 euros y algunas buenas razones para que cambies de consola portátil.

› Diseño más estilizado, pantallas más grandes, posibilidad de reproducir música desde una tarjeta SD, el clásico Wifi y la pantalla táctil se convertían en buenos atractivos, pero eran las dos cámaras incorporadas a la 'máquina' lo que la hacían única entre el resto de opciones.

› Ahora toca a los desarrolladores hacer uso de la misma e incorporar funciones a los juegos que utilicen la cámara porque hasta el momento tan sólo ***WarioWare: Snapped!***, un título disponible bajo descarga de la DSiWare, parece sacarle partido.

› El juego propone pruebas con cámara al estilo de los clásicos juegos de EyeToy (PlayStation), pero en versión reducida.

› Ningún otro juego disponible en el lanzamiento de DSiWare incorpora funciones con la cámara. Un chasco.





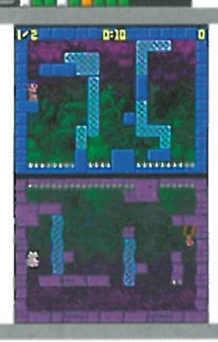


ART STYLE PICTOPIC

› Un puzzle musical en el que a golpe de colocar píxeles de colores para completar fichas (que nos son familiares de *Tetris*), iremos construyendo las imágenes de personajes de clásicos de Nintendo.

MIGHTY FLIP CHAMPS

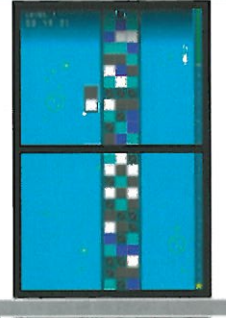
› La buena de nuestra prota tiene que salvar a un personaje al otro lado de la pantalla. Para ello tendrás que atravesarla usando elementos de las dos pantallas, cambiando de una a otra constantemente.





ART STYLE AQUITE

› Un extraño puzzle acuático en el que un buzo es perseguido por la línea de presión (oscuridad) en su descenso a las profundidades. Para hacerle bajar combina líneas de colores.



NINTENDO DSi BROWSER

› La posibilidad de navegar por la web y consultar el correo se hace visible con un navegador oficial de Nintendo que ajusta las funciones básicas a las dos pantallas de la consola.





WiiWare cumple un añito

El primer año desde que se lanzase la plataforma de descarga de Nintendo ya se ha cumplido ¡y vaya éxito! Hasta el momento cerca de 58 juegos disponibles en Europa y una nueva vía para que los desarrolladores muestren sus creaciones al mundo por un precio muy inferior (hasta la cuarta parte) que si tuviesen que venderlos en dvd y con caja. El ahorro ha hecho que estudios como el madrileño Over the Top Games, con sólo cuatro desarrolladores se hayan lanzado a crear un juego como Icarian: Kindred Spirits (pág. 136) que de otra forma nunca hubiera visto la luz. Una nueva 'oleada' de títulos está a punto de desembarcar en la tienda de WiiWare con enormes dosis de humor, terror, estrategia y nostalgia. Descargas que valen su precio.

LA TIENDA WIIWARE YA CUENTA CON 58 JUEGOS DISPONIBLES



BONSAI BARBER

› Relajante juego en el que la expresión artística y la creatividad. Peluquería y jardinería a partes iguales.

CAVE STORY

› Une *Mario* y *Metroid* en una coctelera y se sale este maravilloso plataformas clásico que te transporta a los mundos de los 8 bits.

COLORZ

› Puzzle en el que prima la coordinación con ambos mandos de Wii que controlan a sendos personajes en pantalla. Psicodelia indie muy actual.

CRYSTAL DEFENDERS

› Square Enix tira de personajes clásicos que tienen que defender unos cristales. Configura tu batallón y evoluciona los personajes.

LIT

› Un survival horror en WiiWare. Atraviesa 30 habitaciones con una sola arma: la luz. Frente a la oscuridad, construye tu camino de luz.

SPACEBALL: REVOLUTION

› Puzle con estilo Tron y una combinación de *Tetris*, *Arkanoid* y *Space Invaders*. 75 niveles de tensión.

SWORDS & SOLDIERS

› Combina *Worms* y *Warcraft* y tendrás el primer juego de estrategia horizontal.

SQUIBS ARCADE

› Coña tras coña. Parodia los superventas actuales con sus 'supuestas' maquinitas.

COPA BURGUER KING-PESLIGA 09 XBOX 360

¡TODOS A CINEGAMES!

29-A cinegames

Otro mes más nos juntamos durante la tarde del 29 de Abril para competir y disfrutar de nuestros juegos favoritos.

No defraudó. La tercera cita de los campeonatos patrocinados por Burger King, Microsoft, Konami, CineGames, Rip Curl, Ardistel y Marca Player fue un rotundo éxito. Y es que cientos de amigos y amigas de la revista se acercaron a jugar los campeonatos clasifacatorios de la PES Liga 2009 y, en exclusiva y antes de su salida a la venta, a Ninja Blade. Títulos ambos de los que contamos con competiciones oficiales. Ahora llega, en breve, una nueva oportunidad de vivir una experiencia puntera a nivel mundial, en cuanto a entretenimiento se refiere. A la pantalla gigante se le unen efectos especiales de luz y sonido, niebla... y muy pronto hasta olores. Respirar el humo de los casquillos vacíos mientras juegas a tu shooter favorito, oler la goma quemada mientras derrapas con nuevo coche tuneado, o sentir las explosiones gracias al force feedback de los asientos, hará seguro que experimentes los videojuegos como nunca la habías hecho en tu vida entera, ya sea la virtual o la real. Desde **Marca Player** queremos que podáis disfrutar de los videojuegos de esta forma tan especial. Así que prepárate porque el día ***29 de abril, desde las 17:00 de la tarde hasta las 22.00 horas,*** regresa esta aventura. En el Centro Comercial Isla Azul de Madrid podréis optar a una de las plazas mensuales para la final de la PES Liga que estarán en liza, por cortesía de Konami. Asimismo, Marca Player quiere poner en funcionamiento su equipo Pro, por lo que también puedes competir en los diferentes juegos oficiales de la World Ciber Games. Cada mes en la revista te informaremos de las siguientes convocatorias. No te lo pienses más y vente a Cinegames, es gratuito!!!!!

Podrás competir por una plaza para acudir a próximas ediciones de competiciones internacionales

¿DÓNDE Estamos?

EN ISLA AZUL, MADRID, DE 17:00 A 22:00

C/ Calderilla, 1. 28054 Madrid
Teléfono: 91 511 46 80
e-Mail: *info@islazul.com*

GANADORES MARZO

¡LOS GANADORES DE MARZO!

Y premiados. Y si no, ¡mirad!

COPA BURGER KING - PES09
CAMPEÓN:
Diego Torres
SUBCAMPEÓN:
Miguel Leyva
3er CLASIFICADO:
Ilies

***CÓMO INSCRIBIRSE: Envía un mail a: info@marcaplayer.es, con tus datos personales**

MÁS INFORMACIÓN EN NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK Y EN EL BLOG *www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/*





*Recuerda que puedes pasarte durante toda la tarde, estaremos hasta las 22:00 de la noche esperándoos.

PATROCINADORES







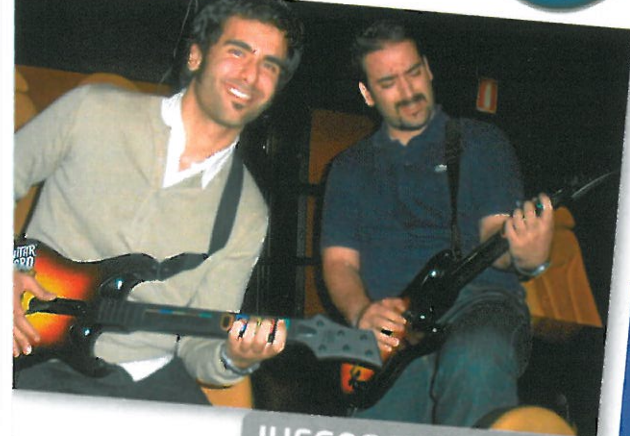
















ESTAMOS EN facebook

... ASÍ QUE NO TE OLVIDES DE AÑADIRNOS COMO AMIGO Y APUNTARTE A NUESTROS GRUPOS. TENDRÁS ACCESO PRIVILEGIADO A LOS CAMPEONATOS, SORTEOS, INFORMACIÓN Y ¡MUCHO MÁS!

Y también en nakoko

EL DETALLE

CADA MES, PREMIOS Y REGALOS

Sólo por inscribirte y venir a pasar la tarde con nosotros, ven con tus amifgos y disfruta como un 'enano'.

EL DETALLE

ADEMÁS PUDIMOS JUGAR...

... UNA SEMANA Y MEDIA ANTES DE SU LANZAMIENTO OFICIAL AL INCREIBLE NINJA BLADE, NUEVO JUEGO DE ACCIÓN DE MICROSOFT

XBOX 360 LIVE NINJA BLADE 16+

HALO WARS

TODOS LOS AMIGOS QUE se acercaron a jugar lo ...ron en grande PES 2009, Halo Wars, Call of ... y además, regalos de Burguer ..., Microsoft, Konami, Marca Player...

¿SE PUEDE APRENDER MÚSICA CON UNA DS?

A través de 21 lecciones que te explican los conceptos básicos del lenguaje musical, *Music* te propone un método con el que saldrás tocando hasta 65 canciones... Pues va a ser que se puede aprender algo.

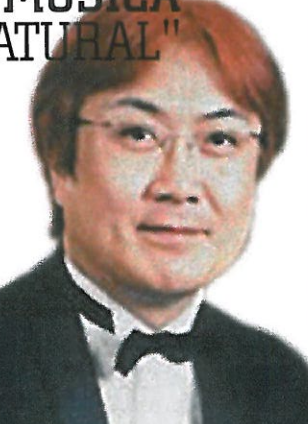


Si ya resultaba raro lo de aprender música con libros, lo de hacerlo con la consola de Nintendo en la mano a los más escépticos les va a aprecer una locura. Pero ***Music*** ha tenido en cuenta el trabajo del compositor japonés Shiro Tsuji en su libro "Cualquiera puede aprender música" para crear un juego basado en 21 lecciones que abordan los conceptos más sencillos de la música. No te creas que te vas a encontrar otro juego de ritmo al uso. Aquellos parecen estimular sólo la sincronización de vista y dedos. En este caso el estímulo va directamente al oído. Por eso, ni gráficos espectaculares, ni grandes artificios, un profesor (un joven Beethoven) y 21 pasos por delante que te enseñan tonos, notas, ritmos, compases, claves, partituras y cuando te quieras dar cuenta escuchar una nota y verla escrita en un pentagrama serán la misma cosa para ti.

Y lo bueno de ***Music*** es que todo ese aprendizaje es a través de sencillas explicaciones, exámenes y pruebas para que retengas los conocimientos y juegos para que además tengas la posibilidad de mejorar el ritmo de tus palmas, el oído al escuchar un pájaro que desafina o el tono más grave o agudo de un instrumento. Y si crees que eres todo un experto, atrévete a aprender algunos acordes e improvisar en el piano de interpretación.

ENTREVISTA A SHIRO TSUJI

"CON MI LIBRO LA GENTE PUEDE **LEER MÚSICA** DE FORMA NATURAL"



En Japón es todo un ídolo con 11 ediciones de 'Cualquiera puede aprender música'.

APRENDE Y JUEGA CON **MUSIC**

La lección
Con 21 lecciones el juego repasa los conceptos clave para aprender música, desde los tonos al ritmos o los pentagramas.



Las escalas
En el libro se insiste sobre la identificación de una escala y los diferentes tonos. Los inicios del juego te introducen a este concepto.



Las notas
Otro elemento básico de *Music* es el estudio de notas y silencios que te enseñarán a leer la música escrita en una partitura.



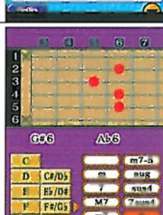
La partitura
Lo creas o no, antes de que llegues a la mitad de las lecciones ya estarás capacitado para leer partituras simples.



Compases
La situación de las notas en el pentagrama te marca cuál es el compás que deberá seguir la música. Ya casi sabes leer música.



¡A tocar!
Con guías sobre el teclado y partituras de todos los niveles, podrás probar tus dotes musicales y lo que has aprendido.



Acordes
Otra forma de aprender es memorizar algunos acordes comunes y luego imitar la postura de dedos para tocar.



Minijuegos
Y para desestresar un poco, existen cuatro minijuegos que ponen a prueba el oído, el ritmo o tu maestría de las notas.

EL CREADOR DEL MÉTODO NOS QUISO EXPLICAR LOS DETALLES CLAVE DEL MÉTODO Y ALGUNAS VENTAJAS DEL JUEGO FRENTE AL LIBRO. Shiro Tsuji, contestó a nuestras preguntas sobre su método.

› ¿Cómo funciona?

› Se basa en la repetición y conceptos clave como la escala. Si miras las notas al tiempo que aprendes a cantar correctamente la escala te vas acostumbrando a ella sin darte cuenta. Es muy importante ser persistente para lograr cantar un Mi tras oír un Do. El segundo paso es desarrollar tu oído. Te sientas delante de un teclado y tocas repetidamente un Do. Luego cierras los ojos y tocas una nota diferente y compruebas si logras adivinar qué nota es por el intervalo entre las dos. Al principio puede parecer que no tiene mucho sentido pero ser persistente es clave.

› La verdad es que su libro enseña teoría musical de una forma muy sencilla...

› La gente que hace música como un hobby, muy a menudo, tiene problemas en aprender a "leer" música. Yo sólo quiero ayudarles a superar ese muro más fácilmente. Mi método muestra que todos podemos aprender música ya que es algo que puede despertarse naturalmente en cualquiera.

› ¿Quién pensó en hacer un juego?

› La idea vino de Mr. Shimada de Creative Core.

› ¿Ha colaborado?

› He ayudado a la hora de ver donde podría haber problemas para el jugador y a hacer las explicaciones más sencillas de aprender. También he añadido a este juego algunos elementos que no estaban en el libro.

› ¿Y lo recomienda?

› Me ha parecido gran adaptación de lo que intento transmitir en mi libro. El aprendizaje con lecciones breves y muy sencillas. Además, es muy positivo que puedas aprender mientras escuchas las notas.

MÚSICA PARA LLEVAR

EL TEST
Rhythm'n Notes
El juego propone que aprendas las notas musicales a base de repetirlas, pero sin demasiadas explicaciones.



RITMO
Guitar Hero On Tour
Además de contar con un chulísimo Grip con los botones de colores, el juego insiste en el ritmo.



BIZARRO
Rhythm Paradise
Está a punto de llegar a DS y es una joya de los juegos de ritmo con el estilus. Prepárate para situaciones de lo más raras.

EN PANTALLA
Guitar Rock Tour
Gameloft se inventó este juego de ritmo y guitarras que utiliza la pantalla táctil de la DS para que toques cada cuerda. el juego cuenta con una selección musical excelente.



INESPERADO
Hannah Montana Music Jam
Lo que parecía una aventura chorra con la prota de las pelis de Disney se convierte en un gran juego con diferentes tipos de pruebas musicales.



> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen



VUELVEN LAS MALAS COMPAÑÍAS

Los chicos de D.I.C.E. vuelven a las andadas con otro shooter bélico lleno de buen humor y tanta destrucción como es posible imaginar.

Tras una larga espera, vuelven los irreverentes miembros de la B-Company. Esos repudiados del ejército americano que van donde nadie más quiere luchar y donde la esperanza de sobrevivir es casi nula.

Siguen siendo los cuatro tunantes que conocimos en las navidades de 2007, y aunque consiguieron recuperar algo de crédito con su victoria en la primera entrega de la saga, siguen bailando con la más fea como sólo ellos saben hacerlo. Por lo visto, para Preston Marlowe y el resto de la patrulla, las cosas no han cambiado demasiado (tampoco para el juego en si mismo), puesto que son capaces de hacer poco más o menos lo mismo, con algunos nuevos trucos.

"EL MEJOR JUEGO ONLINE DE GUERRA CON VEHÍCULOS"

COMO SIEMPRE LOS VEHÍCULOS son una parte importanten para el desarrollo de las misiones.

Los protas

LOS CUATRO MARINES MÁS DIVERTIDOS

Volvemos a encarnar al soldado Preston Marlowe. Nuestros escuderos son de también los mismos que en la primera entrega. Capitaneando la unidad el Sargento Redford (aquí al lado), escoltado por sus inseparables Sweetwater y Haggard (que bien podrían llamarse bocazas y pirómano). Esta vez parece que no somos unos proscritos, pero las aventuras estrafalarias van a seguir siendo una constante en las aventuras de los chicos de la B-Company.

COMO PERROS DE PRESA, los enemigos esperan que los buenos aparezcan... ¡Ahí, un hueso!

QUADS, COCHES, TANQUES, CAMIONES, helicópteros... Menos triciclos...

La ficha

Battlefield Bad Company 2

Desarrolladora: **D.I.C.E**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: Otoño 2009



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

CON LA MISMA calidad que la primera parte

PEGI

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.battlefield.com**

Y también descargable

OTRO DE LOS proyectos en DICE es Battlefield 1943. Un rediseño del Battlefield original, sólo que aplicando la tecnología actual (el motor frostbyte por ejemplo). Incluirá tres mapas y estará disponible únicamente a través de descargas, aunque no se ha decidido ni su precio ni como llegará al PC.

Al menos eso es lo que nos han confesado los suecos de D.I.C.E., que afirman que han tratado de hacer evolucionar todos los aspectos del primer *Bad Company* hasta extremos casi impensables. La cambio más obvio es lo que llaman 'Destrucción 2.0'. Gracias al trabajo sobre el motor Frostbyte, ahora todas las edificaciones pueden ser destruidas completamente e incluso pequeños elementos como las trincheras, soportan destrucción progresiva. A partir de ahora no volveremos a ver como tras una explosión, cuatro vigas indestructibles quedan sujetando un techo. Si estás en una casa y la golpean con un explosivo, date por muerto porque se va a derrumbar.

Esto es realmente un paso adelante en el sistema de juego de *Bad Company 2*. Pero no el único, puesto que también se pretende acercar un poquito más a la realidad en todos y cada uno de los aspectos. Según Patrick Bach, productor de *Bad Company 2* "Una de las cosas que los aficionados demandaban era que todo fuera más real, desde las armas a la inteligencia de los enemigos. Creo que hemos

DEMOLICIONES BC 2



UN CÁLIDO REFUGIO DE montaña con su hoguera, su chimenea, su arbolito de navidad...

UNA PEQUEÑA FUGA DE gas (o un misilazo) y boom, divertidos fuegos artificiales de esos que matan.



Y POR FIN UN solar vacío, para que als constructoras edifiquen oficinas. Eso tras retirar los cadáveres.



LAS HORDAS ENEMIGAS PERTENECEN esta vez al ejército ruso.



NO HAY LUGAR DONDE esconderse cuando hay un tanque con los cañones bien puestos.

LOS DETALLES DEL PRIMER BAD COMPANY AHORA ALCANZAN LA PERFECCIÓN

EL MODO ONLINE PROMETE REVOLUCIONAR TODO LO VISTO HASTA EL MOMENTO



conseguido acercarnos mucho a lo que nos estaban pidiendo en este aspecto".

A la vista queda que como mínimo lo están consiguiendo en el aspecto visual. Sólo hay que echar un vistazo a cualquiera de los paisajes que están introduciendo para ser conscientes de ello. Como muestra un botón: durante la presentación en los estudios de Estocolmo, ante un paisaje con centenares de árboles y una profundidad abrumadora, un periodista listillo, preguntó si se trataba de una fotografía. La respuesta fue tajante: "Todo lo que ves está modelado en tres dimensiones".

De esta manera, las correrías de estos cuatro soldados van a tener lugar en nuevos paisajes, el primero de ellos que se ha revelado es la fría Rusia. Además gozaremos de mayor libertad de elección y de movimientos. Sin olvidarnos además del detalle diferenciador de todo Battlefield que se precie como tal, un modo multijugador que pretende sentar cátedra.

No hay detalles, pero nos contentamos con las declaraciones 'bajo cuerda' de un miembro del equipo de desarrollo "creemos que podemos hacerlo mucho mejor que con la primera parte". Con suerte, será verdad.

> *Juan "Xcast" García*

Estacionar bandeja

Arrancar envoltorio

Eructar

Comer revolucionado

Girar Whopper drcha

Comer al ralentí

Repostar mostaza

Girar Whopper izqda

Comer cebolla

Repostar ketchup

Comer lechuga

Mover Whopper

Añadir extras



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

MUY BUENA PINTA ¡Ojo!



EL GESTO TORCIDO NOS dice que piensa: ¡Nadie me molesta en la letrina y sale indemne!

SÓLO FALTA JOHN WAYNE

Una de vaqueros en el lejano Oeste, de esas épicas. Sombreros de ala ancha, revólveres de seis balas, traiciones y duelos al sol... ¿Alguien me dice dónde se esconde ese maldito sheriff?

Son las 11:59 de la mañana en 'MarcaPlayerville', el lugar más infernal del viejo Oeste. Dos vaqueros curtidos por mil ardientes soles se enfrentan cara a cara, esperando la primera campanada del reloj del ayuntamiento para apretar el gatillo y acabar con su odiado rival. ¿Una película clásica de indios y vaqueros o un aburrido día más de oficina y cafelitos?

Como la opción B suele ser la correcta hemos de reconocer que sí, echamos de menos la épica de aquellas aventuras donde el sheriff siempre ganaba y los bandidos acababan enterrados bajo una cruz de madera. Esa es la razón por la que hemos recibido como agua de mayo esta nueva visita a las tierras vírgenes del salvaje Oeste. *Call of Juarez: Bound in Blood* llega casi sin hacer ruido, pero tampoco nadie esperaba que *Sin Perdón* fuera la obra maestra que acabó siendo.

TIENE TODO LO NECESARIO PARA SATISFACER A LOS AMANTES DE LOS WESTERNS

Nos pone en la piel de los hermanos Mc Call, dos soldados que han vivido mil batallas y cuya destreza con las pistolas es sólo comparable a su poca disciplina. Todo empieza en las trincheras de la guerra de la independencia norteamericana para después llevarnos de viaje por todos los lugares fetiche de la filmografía del género: campos de algondón, cañones escarpados, áridos desiertos... Por no faltar, hasta las típicas cantinas con el cartelito de "saloon" y puertas de muelles hacen acto de aparición.

Y todo, en un viaje desesperado en busca del mítico Oro de Juarez. Las características de nuestros dos protagonistas (Ray y Thomas) serán distintas. Uno lleva dos pistolas y otro es hábil con las armas de larga distancia. El primero maneja ex-

Call of Juarez

LA SECUELA QUE EN REALIDAD ES PRECUELA

La primera entrega llegó en el año 2006 a PC, para más tarde ser portado también a Xbox 360. Tuvo una aceptación más que correcta por parte de la crítica y el público, lo cual ha motivado a Techland para realizar este Bound in Blood. En aquella primera parte, se narraba la historia también desde dos puntos de vista diferentes, el del reverendo Ray y el del joven fugitivo Billy, hijastro de Ray McCall.

PROTAGONIZAN DOS HERMANOS UNIDOS POR LAZOS DE SANGRE Y CON DIFERENTES HABILIDADES

Para jugar con amigos

UNOS TIROS ENTRE COLEGAS

No contentos con el modo cooperativos, Call of Juarez: Bound in Blood incluye varios modos competitivos para descubrir quién es el cuatrero más curtido del Saloon. Permitirá que encarnemos a distintos personajes (y desbloqueemos más mientras jugamos), dando así rienda suelta a los que de pequeño soñaban que eran los sheriffs, los indios o incluso los forajidos. Habrá distintos modos de juegos por objetivos y combates a muerte. Introduce también un sistema de recompensa, donde el jugador podrá ver crecer la recompensa ofrecida por su cabeza acabando con otros jugadores e intentando mantenerse como el más buscado para aumentar. Estos modos multijugador por equipos te harán revivir las más famosas escenas del salvaje Oeste (atranco al banco, ataque al tren, etc...). Sólo falta una banda sonora de silbiditos para meternos en materia. Luego nos dirán que si hacemos el indio... ¡NO! Lo que nos encanta es hacer el vaquero.



LA COOPERACIÓN ENTRE los protas es constante durante la historia.



EL HERMANO GUAPETE, con su melena al viento. Un rompecorazones.

La ficha

Call of Juarez: Bound in Blood

Desarrolladora: **Techland**
Editora: **Ubi Soft**
Lanzamiento: Verano de 2009



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

VOCES DE CINE en un doblaje perfecto

PEGI





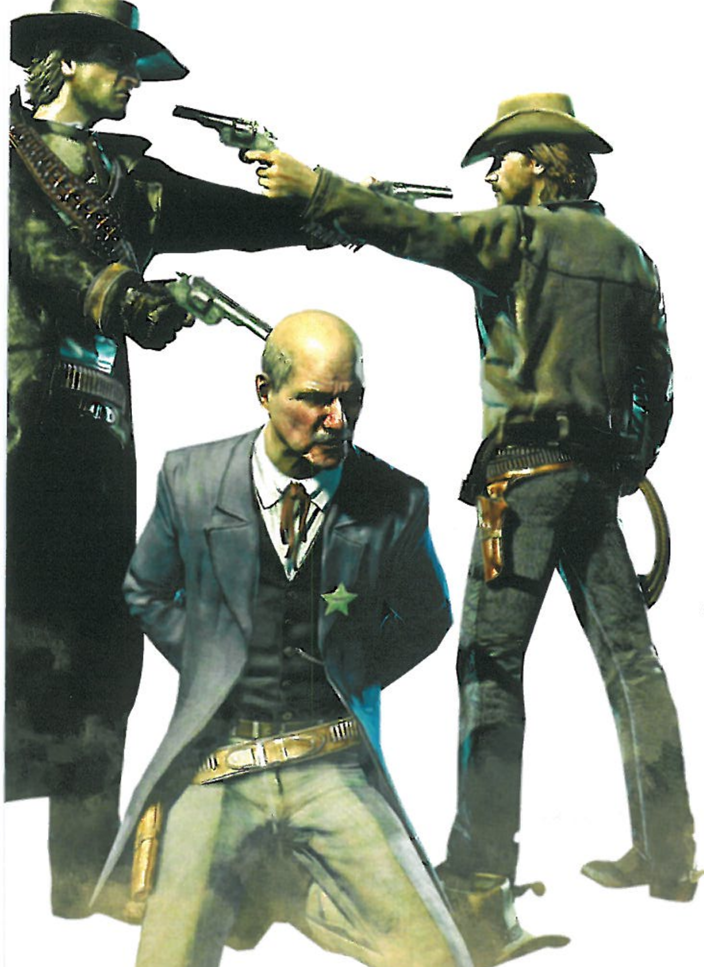
www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.callofjuarez.com**

Desarrollado en Polonia

TECHLAND ES LA compañía detrás de toda la saga Call of Juarez. Se trata de su saga de más éxito, pero no de la única. Son también responsables de Xpand Rally para PC y del futuro (e interesante) Dead Island, que nos pondrá en la piel de un superviviente de un naufragio en una isla repleta de zombies.



plosivos y el segundo se desenvuelve con naturalidad escalando y dando brincos..

Pero lo mejor es que esta dualidad no limita al jugador durante todo el juego, sino que se permite cambiar de personaje antes de cada capítulo para aprovechar las habilidades únicas de cada hermano. Un buen ejemplo de éstas es la que permite ralentizar el tiempos, apuntar a los forajidos y disparar con precisión quirúrgica, aunque hay muchas más que se irán desbloqueando poco a poco. Y es que hasta las armas se pueden mejorar, y así acabar la aventura como un verdadero adalid de la muerte, héroe de los buitres que se alimentan de carroña en el desierto.

Otra de las perlitas que oculta *Call of Juarez: Bound in Blood* son sus modos multijugador, con un cooperativo que promete ser de lo más interesante en los últimos tiempos. Por lo visto, estos polacos de Techland han pensado en casi todo para crear esta secuela (que en realidad es precuela del primer juego) y satisfacer a todos los amantes del lejano oeste que tienen ganas de repartir plomo a todos los cuatreros que intentan perturbar la paz. **> *Por Juan "Xcast" García***





Duelos al sol

CUMPLIENDO CON LOS CLICHÉS

Como buena aventura de vaqueros no faltan a la cita los duelos al sol, las cantinas apestosas, los asaltos a diligencias, paseos a caballo, explosiones espectaculares. Ni siquiera faltan enemigos derrotados cayendo de un tejado.

EL NUEVO APRENDIZ VA a ser el encargado de probar los nuevos cacharros de Egon.

También en PS3, 360, PS2 y PC

LOS CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO

LOS FANTASMAS INVADEN TAMBIÉN A NINTENDO

Ya os hemos hablado en varias ocasiones sobre las bondades de las versiones 'mayores', ahora le toca el turno a las versiones de las máquinas Nintendo. ¿Dan miedito?

El regreso de estos esperados detectives paranormales está más cerca que nunca, por lo que nos preparamos a adentrarnos en los misterios de las dos versiones más desconocidas Hablamos de los juegos para Wii Y DS. Ambas siguen el mismo hilo argumental que sus hermana mayores, pero aprovechan las peculiares ventajas que Nintendo ha brindado a sus consolas.

La versión de sobremesa está siendo desarrollada por Red Fly Studio. Los mismos que acaban de lanzar el sorprendente Mushroom Men. Estos chicos toman partido de su anterior trabajo, utilizando el motor gráfico de su anterior obra, lo que dota a esta versión de un carácter especialmente cómico. Y es que, según las palabras del director creativo del estudio "Wii no es capaz de hacer lo mismo que Xbox 360 o PS3, por lo que decidimos tomar un camino distinto desde el primer momento."

EL MISMO ARGUMENTO, PERO UN ASPECTO CÓMICO ROMPEDOR

Esta vía que han tomado ha sido la de dotar a su obra de un aspecto cómico, pero resultón dentro de las posibilidades de Wii. Las situaciones son las mismas (hasta se usan los mismo diálogos), pero el tono es completamente distinto. Además, está el as en la manga de Red Fly, el Wii Mando, que

Lluvia de estrellas

ALYSSA MILANO SE SUBE AL CARRO DE CAZAFANTASMAS



En las dos primeras películas Sigourney Weaver tenía un papel principal en la trama. Por desgracia declinó en un principio participar en más proyectos de Cazafantasmas. Meses después hasta el reticente Bill Murray entró en juego, haciendo cambiar a Sigourney de idea. Ya era demasiado tarde, los guiones de película y juego habían sido modificados para introducir un nuevo personaje (Ilyssa Selwyn), interpretado por Alyssa Milano, a la que recordaréis por su participación en Embrujadas. Ha declarado que "obviamente, los fans de la película van a echar de menos a Sigourney Weaver. Tengo mucho respeto por el personaje de la película y espero estar en situación de hacerle justicia".

EN LA VERSIÓN PARA LA PEQUEÑA DE NINTENDO PODREMOS CONTROLAR DIRECTAMENTE EL ECTO-1, EL COCHE DE LOS CAZAFANTASMAS

DS no falta a su cita

MÁS SESUDO QUE SUS HERMANOS

La versión para la pequeña de Nintendo no es ni mucho menos el familiar pobre y desvalido que puede parecer a tenor del despliegue técnico y jugable del resto de desarrollos. Es más, aprovecha para tomar un enfoque completamente distinto, pero sacando partido es estilo visual de la versión de Wii, cercano al de la serie animada.

En esta ocasión encarnamos a la totalidad de miembros del equipo de Cazafantasmas desde una vista cenital. En ella iremos dando pequeñas órdenes a los personajes que no estemos controlando mientras dirigimos a uno de los protagonistas.

Otra de las diferencias con el resto de versiones es que se trata de la única ocasión que vamos a tener para controlar directamente el Ecto-1, es decir el coche de los Cazafantasmas.

Desgraciadamente no tenemos noticias sobre un modo multijugador en esta versión, pero todo lo que incluye promete ser suficiente para los fans.



LA COOPERACIÓN ENTRE los protas es constante durante la historia

La ficha

Cazafantasmas

Desarrolladora: **Red Fly Studios**
Editora: **Atari**
Lanzamiento: 19 de Junio de 2009



Plataformas



Idiomas

Voces 🇪🇸 Textos 🇪🇸

UN DOBLAJE DE cine

PEGI





www.pegi.info

En la red

Página oficial /www.ghostbustersgame.com/

Y la peli, ¿Qué?

HACE POCAS FECHAS se han anunciado más detalles de la que será la tercera entrega en cine de esta inmortal saga. Según palabras del propio Harold Ramis, todo el reparto original (excepto Sigourney Weaver) tendrá su papel. El argumento iría sobre unos nuevos aprendices que contratan. ¿Os suena?

TENDRÁ MODO COOPERATIVO PARA DOS JUGADORES EN EL MODO HISTORIA

nos convierte a nosotros mismos en verdaderos cazadores de poltergeist, controlando directamente el haz de neutrones que carga el protagonista a su espalda. Esto convierte a *Cazafantasmas* para Wii en una experiencia mucho más interactiva, perfecta para la legión de seguidores de esta máquina que huyen de complicaciones y malabarismos gráficos. Otro detalle que también la diferencia es la inclusión de un modo cooperativo a pantalla partida durante todo el modo historia. Un novedad que sólo se incluye en la versión de sobremesa de Nintendo.

Desde que leais estas líneas quedarán aproximadamente dos meses para ver si todas las promesas de Red Fly acaban cumpliéndose. De momento vamos entrenando puntería por si alguien nos pregunta ¿A quién vas a llamar?

> Por Juan "Xcast"García





Pasando lista

FANTASMAS DE NUEVO CUÑO

Aunque *Cazafantasmas el Videojuego* trata de apoyarse en todo momento en los seres ya conocidos por todos, no faltarán a la cita un buen puñado de entes paranormales que nos pondrán las cosas difíciles. Por ejemplo, los espíritus serán capaz de tomar posesión de objetos y valerse de ellos para crear sus cuerpos.

PUNCH-OUT!!

DIRECTO A LA MANDÍBULA

Nintendo rescata su licencia de boxeo y esconde, hasta el próximo 22 de mayo, las armas que harán que sea uno de esos títulos recordados en Wii.



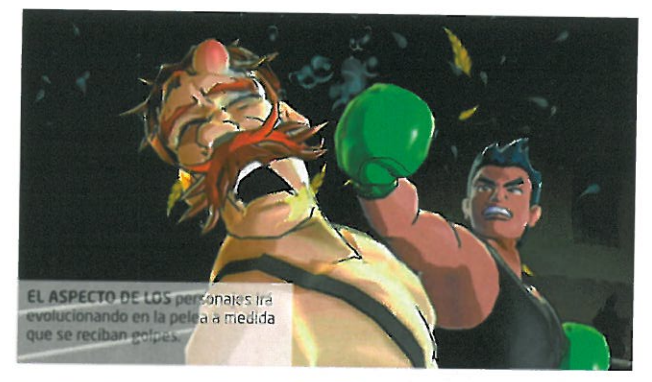
Serán muchísimos los usuarios de Wii que nunca hayan oído hablar de ***Punch-Out!!***, pero resulta que es una mítica franquicia de boxeo que Nintendo recupera quince años después del último de la serie.

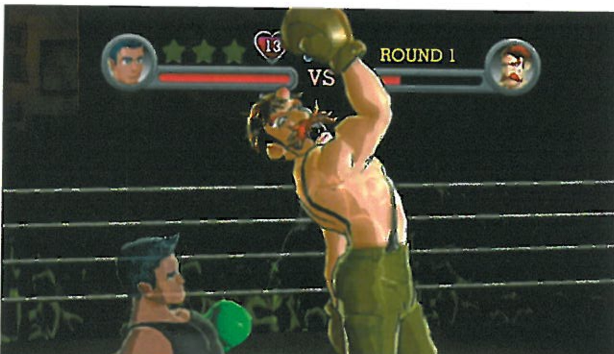
En realidad no aporta demasiada variedad en cuanto a golpes con respecto al juego de boxeo de *Wii Sports*. Sin embargo los administra con mucho mayor acierto y, sobre todo, ofreciendo al jugador una profundidad y una historia que en el modo de *Wii Sports* es inexistente.

Punch-Out!! Propone tres tipos de control (ya hemos probado dos): nunchako y wiimote; wiimote en horizontal; y un tercero que suma la Balance Board, pero que no hemos tenido ocasión de ver.

El control con nunchako y wiimote te permite golpear con ambos brazos, mientras que el stick del nunchako sirve tanto para dirigir los golpes arriba o abajo, como para esquivar los ataques del rival. En el control horizontal controlas los movimientos con la cruceta y los golpes con los botones 1 y 2.

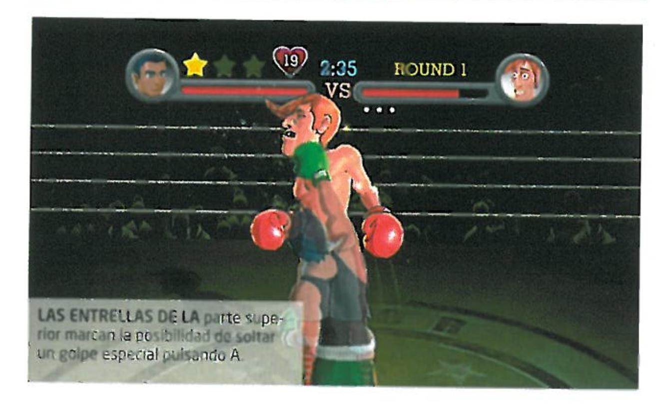
La idea es que utilices tanto los ataques como una buena defensa. Para


EL ASPECTO DE LOS personajes irá evolucionando en la pelea a medida que se reciban golpes.




KING HIPPO SE CONVIRTIÓ en el rival más complejo de la versión de avance porque no encajaba golpes.





LAS ENTRELLAS DE LA parte superior marcan la posibilidad de soltar un golpe especial pulsando A.

estos, *Punch-Out!!* Cuenta con tres elementos clave que el jugador debe tener en cuenta. El primero de ellos es que cuando el rival vaya a golpearte, parpadeará con un brillo rojo alrededor que indica la inminencia del golpe. En segundo lugar, es el momento más adecuado para golpear ya que si lo consigues, acumularás una estrella en tu casillero que te permitirá hacer un golpe especial (pulsando A) y que irá creciendo a medida que acumules más estrellas (hasta tres como máximo). En tercer lugar, tu personaje, el bueno de Little Mac, tiene (además de la barra de energía) un corazón con 20 puntos que irás disminuyendo a cada golpe que

NO TE ESPERES UNA APUESTA DE BOXEO REALISTA EN PUNCH-OUT!!

encajes. Si pierdes todos los puntos, Little Mac parpadeará con un tono violáceo que no te dejará golpear y sólo podrás esquivar los de tu rival.
Con estos tres elementos en mente, el juego se convierte en un atractivo 'baile' ceremonial en el que si golpear es importante, no lo es menos saber defenderse de los golpes y administrar bien las estrellas de los golpes especiales. Por cierto, no es un buen consejo dejártelas para luego siempre, ya que si el guante del contrario roza tu cara ¡zas! Las estrellas desaparecen de tu casillero. Hay varias formas de acabar una pelea: KO, KO técnico (cuando uno de los contrincantes caiga tres veces al suelo en un mismo asalto) o por decisión de los jueces. Por cierto, como era previsible, la forma de levantar a Little Mac cuando esté tendido en el suelo será a base de agitar nunchako y wiimote (o presionar 1 y 2 alternativamente en control clásico) de una forma enérgica.
No te esperes en *Punch-Out!!* la propuesta que ofrecen otros juegos de boxeo más realistas que están saliendo al mercado en estos días. Es un arcade clásico en el que irás derrotando a enemigos de lo más peculiar (por feos, gordos, extravagantes o conocidos), por lo que en lugar de una atención a la técnica de los golpes, se premia más la picardía, el ritmo, el uso de los power-ups. E un juego de boxeo... de Nintendo.
>*Por Chema Antón*



Punch-Out!



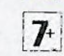
Desarrolladora: **Next Level Games**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: 22 de mayo de 2009



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

NO LO HEMOS visto, pero dicen que estará doblado.

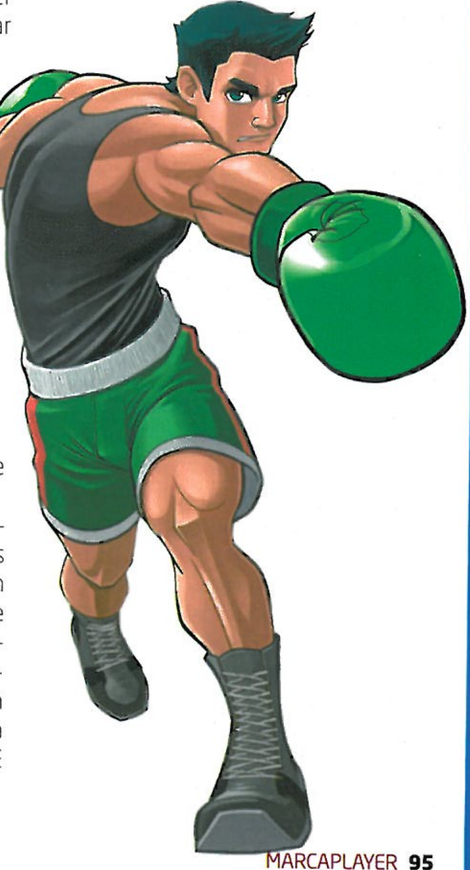
PEGI

7+

www.pegi.info

Los originales en la Red

SI QUIERES METERTE en materia hasta que llegue la nueva entrega de *Punch-Out!!* a finales de mes, vete de cabeza a la Tienda de Wii y descárgate de la Consola Virtual el *Punch-Out!!* original de NES por 500 Nintendo Points (5 euros).
HACE POCO MÁS o menos un mes, llegó a la Consola Virtual el juego de SuperNES, el que ya se convirtiese en clásico *Super Punch-Out!!*, en este caso y por la novedad sale por 800 NP.
AMBOS JUEGOS SÓLO dan la posibilidad de ser jugados por un jugador, como en las versiones clásicas.



STAR OCEAN: THE LAST HOPE

A ESPADAZO LIMPIO EN EL ESPACIO

Square Enix sigue apostando por Xbox 360. Esta vez con rol espacial de muchos kilates.





Estamos ante el último de los juegos no-Final Fantasy anunciados por Square Enix durante los últimos tiempos. Se trata de la quinta entrega de una de las sagas de rol de mayor éxito fuera de nuestro país, por las tierras del sol naciente, y además es exclusivo para Xbox 360.

Nacido de la mano de Tri-Ace, creadores de Infinite Undiscovery, *Star Ocean: TLH* promete mejorar en todos los aspectos a su última creación y satisfacer a los que están deseando poner las manos encima de una obra con típico sabor oriental. Tiene prácticamente la totalidad de elementos que caracterizan a este tipo de juegos: diálogos interminables, personajes carismáticos, historias familiares convulsas... Hasta la exploración de parajes inhóspitos (y enormes) o la evolución de



REIMI LA PROTAGONISTA FEMENINA en esta aventura, y una arquera de probada eficacia.



Protagonistas

UN REPARTO DE LO MÁS SURTIDO

Cualquier juego de rol japonés no podría ser calificado como tal si no tuviera un reparto de personajes con personalidad y revosantes de carisma. Este es el caso del protagonista: Edge Maverick, un joven honesto con un gran sentido de la justicia y una habilidad secreta que ni siquiera el conoce. Le acompaña su inseparable amiga de la infancia Reimi Sionji, un fiel compañera nacida en el seno de una buena familia. Podríamos seguir por la nómina de personajes importantes hasta llegar a más de 15 personalidades únicas.







personajes mediante niveles de experiencia hacen acto de aparición. Todo excepto esos tediosos combates por turnos que nos fustigan en la gran mayoría de obras niponas pertenecientes a este género.

Y es que el sistema de combate de *Star Ocean: TLH* tiene más de juego de acción que del rol más clásico. Una vez que entremos en contacto con los enemigos todo se mueve en tiempo real y controlamos directamente al miembro del equipo que nosotros mismos elijamos. Hay opciones estratégicas y de mando, pero nada que no se haya visto en anteriores entregas de la saga. Nada de pausas más que para usar los distintos objetos que tengamos en nuestro poder. Un soplo de aire fresco para una saga que siempre ha intentado llevar por bandera una manera activa de afrontar los momentos de acción.

En este punto tenemos el placer, y la obligación, de poneros sobre aviso de que a pesar de ser la quinta visita a este universo, se trata del mejor momento para meterse de cabeza en la historia, puesto

ESTA PRECUELA ES LA MEJOR OPORTUNIDAD PARA CONOCER ESTA SAGA

que se trata de una precuela de anteriores argumentos. Concretamente unos cuantos cientos de años antes que el primer juego de la saga. Esto viene a significar que no hay que recordar viejos hechos ni antiguos personajes. Se parte de cero con la historia de una humanidad devastada por la tercera guerra mundial y que busca en las estrellas la manera de sobrevivir tras la destrucción de la tierra.

Encarnamos a Edge, miembro de la tripulación de una de las naves de colonización enviadas allende las estrellas. Como suele ocurrir en estos casos, todo lo que podía salir mal, sale peor. El viaje acaba siendo una lucha por la supervivencia espada en mano (los lásers parece que no funcionan con las criaturas extraterrestres) contra extrañas criaturas agresivas con la especie humana.

A pesar de que *Star Ocean: TLH* ya ha sido lanzado en el resto del mundo, a nosotros nos tocará esperar aún un tiempo para poder disfrutar. Sin duda esta espera se aprovechará para traducir los textos a nuestro idioma y para occidentalizar un tanto ciertos aspectos de su jugabilidad. Por el momento sólo os podemos confirmar que tiene una pinta excelente y que esta aventura de rol va a ser de esas 'largas y extenuantes'. Los dos DVDs que ocupa dan fe.

> *Por "Xcast" García*



La ficha

Star Ocean: The Last Hope

Desarrolladora: **Square-Enix**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: 29 de mayo



Plataformas

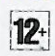


Idiomas

Voces 🇪🇸 Textos 🇪🇸

EL DOBLAJE VISTO hasta ahora no es muy bueno

PEGI







www.pegi.info

En la red

Página oficial **na.square-enix.com/starocean**

El resto de entregas

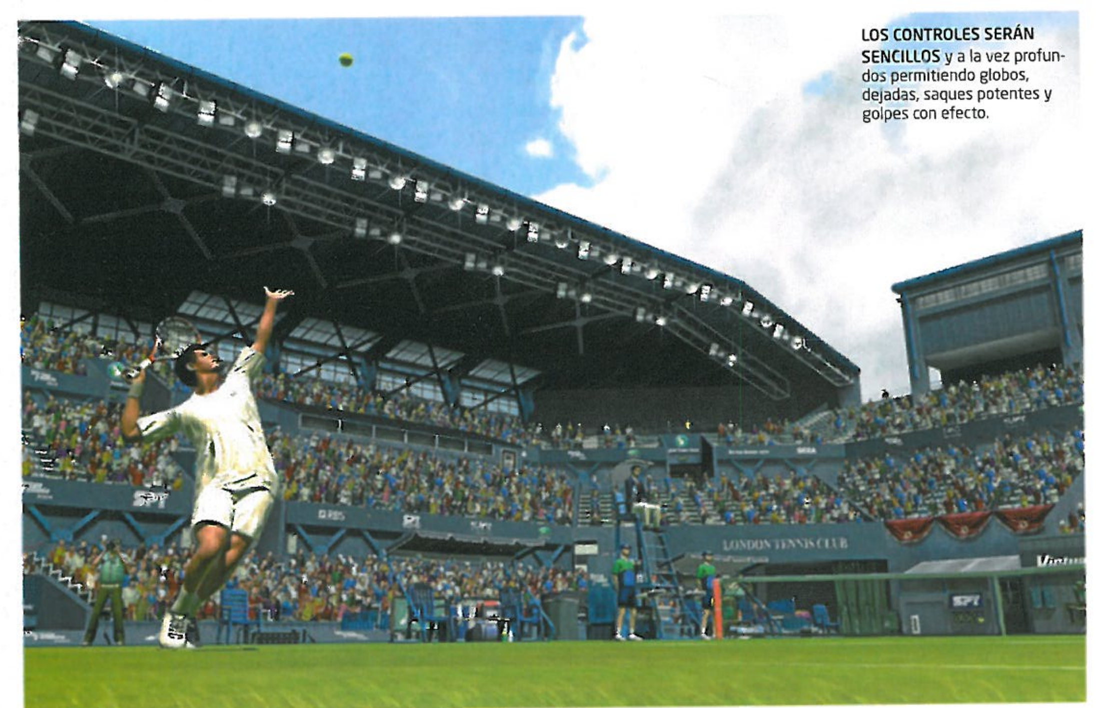
ESTA SAGA se ha desarrollado mayormente en PS2, pero recientemente se han hecho ports de las primeras dos aventuras para la consola portátil de Sony PSP. Las otras dos restantes siguen siendo exclusivas de la vieja PS2. De momento no se espera que Star Ocean: TLH sea versionado a otros sistemas.

Un océano de estrellas

DE VIAJE POR EL ESPACIO

Una de las novedades más esperadas por los fans de esta saga de rol es la posibilidad que brinda de controlar directamente una nave espacial de gran tamaño y viajar por el espacio. Se podrá aterrizar en hasta cinco planetas diferentes y varias bases estelares diseminadas por el mapeado del juego. Así que más vale que nos vayamos sacando el carnet de conducir que da la NASA...





LOS CONTROLES SERÁN SENCILLOS y a la vez profundos permitiendo globos, dejadas, saques potentes y golpes con efecto.



La ficha

Virtua Tennis 2009

Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Lanzamiento: Mayo 2009

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

DOBLADO Y SUBTITULADO al castellano

PEGI

3+

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.sega.es/virtuatennis2009/**

De números a años

VIRTUA TENNIS 2009 es el primer juego que empieza a nombrarse con el año de salida. Los anteriores Virtua Tenis se diferenciaban con números (VT 2, VT 3, etc.) ¿Será un intento de acercarse a sagas deportivas como FIFA o Pro Evolution Soccer?

MÁRCATE UN NADAL VS FEDERER

Si hay una saga de tenis que destaque por el realismo y la cantidad de opciones que ofrece, esa es *Virtua Tennis*.

La saga *Virtua Tennis* es una de las más míticas de Sega. Comenzó en las recreativas y después se pasó a las consolas con versiones para Dreamcast, PS2, PC. Y también para 360 y PS3, las cuales incluían por primera vez un excelente modo online que permitía disputar encuentros a través de internet. Todo un acierto que consiguió aumentar su ya de por sí impecable reputación. Tras varios años mejorando la fórmula jugable -cada vez más perfecta- sólo se podían incluir más pistas, opciones y jugadores reales. Os aseguramos que en Virtua Tennis 2009 habrá más de todo.

Muchas novedades

Para empezar será la primera vez que veamos un *Virtua Tennis* en una consola de Nintendo. Desde Sega prometen el mejor control visto en Wii hasta el momento en un juego de tenis, pero por desgracia aún no hemos podido probar esta versión. En cualquier caso sabemos que incluirá lo mismo que las versiones de PS3 y 360, a saber: nuevo editor de personajes, más de 20 jugadores reales -entre los que se incluyen Murray, Ivanovic, Federer, y por supuesto Nadal- nuevas cámaras y mejoras en el control, un modo World Tour totalmente restaurado con posibilidades online y montones de minijuegos que aumentarán las capacidades de nuestro jugador. También se han incluido más pistas (destacando la Copa Davis) entrenadores y una tienda con más de 800 objetos que comprar. No hace falta decir que Virtua Tennis 2009 es uno de los juegos que más esperamos en la redacción.

>Por Mario Fernández

SERÁ LA PRIMERA VEZ QUE VEAMOS UN VIRTUA TENNIS EN WII



Aspecto gráfico

UN REALISMO CASI TELEVISIVO

Si entras en la habitación en mitad de un partido, tardarás unos segundos en saber si están poniendo un partido por la tele o si es tu colega el que está jugando. El parecido de las caras y los movimientos es asombroso.





VEN A LA PREMIERE DE
HANNAH MONTANA LA PELÍCULA
EN LOS
CINES KINÉPOLIS
DE MADRID EL MARTES
21 DE ABRIL ENVIANDO
MP HANNAH AL **5549**



CINES KINEPOLIS: C/ EDGAR NEVILLE S/N
CIUDAD DE LA IMAGEN, POZUELO DE ALARCÓN, MADRID)
HORA POR CONFIRMAR.



TENEMOS PARA SORTEAR 4

"La empresa organizadora del sorteo se exonera de cualquier responsabilidad en el caso de que el evento no se celebrara por causas ajenas a la voluntad de la misma."



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

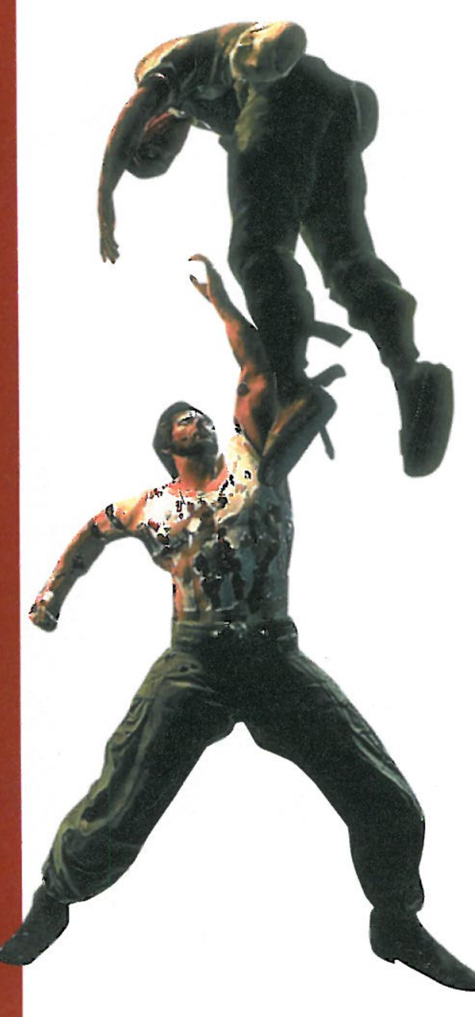
LOBEZNO X-MEN LOS ORÍGENES



UN LOBITO DE GARRAS TOMAR

El mutante más famoso del universo Marvel se hace de carne y hueso en la última adaptación cinematográfica de la temporada.

Tras mucho tiempo de espera, por fin tenemos entre nosotros las aventuras de Logan Keller, al estilo gran pantalla. Es momento de olvidar anteriores visitas del superhéroe de las garras para tratar de empezar de cero con uno de los mejores juegos de 'yo contra el barrio' que han pasado por nuestros sudorosos tentáculos superiores en los últimos tiempos (telita la frase).



Su formula básica es por todos conocida, y más vista que el libro gordo de Petete. Pero tan efectiva e intensa como puede ser posible que sea para un juego en el que nuestra gran tarea es machacar sesos de enemigos contra el frío pavimento. Por suerte, ***Lobezno X-Men Los Orígenes*** no es sólo eso, sino que sabe vestirse con una continua evolución del protagonista para que la monotonía no llame a la puerta del jugador. Esto se lleva a cabo con gran maestría mediante un sistema de niveles y habilidades más cercano a un juego de rol que a lo que estamos habituados en este género. Y que nos permite realizar decenas de movimientos diferentes, a cada cual más brutal y sádico.

Lo que es más, incluso podremos elegir el camino que tomamos con nuestro Lobezno en la mejora de sus poderes. Esto hace que todo cobre mucho más sentido, que el deambular de una parte a otra de la historia de Logan Keller tenga interés real para todos esos que no son grandes fans del personaje. Este hecho se ve apoyado por el esfuerzo por parte de Raven Software de reducir al mínimo las escenas cinemáticas, para dar al jugador el control en las escenas de acción más espectaculares. Esta verdad se cumple tan sólo a medias, puesto que no faltan momentos en los que no podremos más que observar la maestría de Lobezno.

Poniéndonos quisquillosos, también hemos de confesar que tanto golpe y enfrentamiento épico acaba dando la sensación de repetición, sobre todo por el hecho de que los enemigos no es que presenten una variedad cercana al concepto "brutal".



UN BUEN GANCHO SIEMPRE acaba mejor con siete años sin cortarse las uñas.

EL MEJOR 'YO CONTRA EL BARRIO' DE LOS ÚLTIMOS AÑOS QUE HEMOS VISTO POR AQUÍ



DIENTES DE SABLE ES la némesis de Lobezno.



AUNQUE NO LO PAREZCA no es un enemigo final.

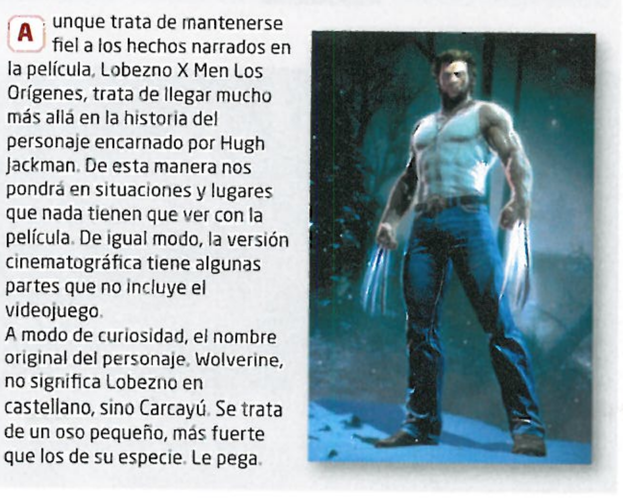
Aún con esas, hemos sido capaces de pasar muy buenas horas con este yo contra el barrio. Parte de la culpa la tiene, además de sus virtudes jugables (vamos, que se controla a las mil maravillas), su acabado gráfico, que podríamos definir como espectacular. Detalles como la regeneración de tejidos de Lobezno o el elevado número de enemigos en pantalla son sólo ensombrecidos por una cámara un tanto juguetona.

Por si fuera poco, la longitud de la aventura es bastante aceptable, y los niveles tienen una longitud digna de respeto. Si se hubiera rematado con algún modo multijugador estaríamos hablando de un imprescindible, pero tal y como está se situa 'sólo' como el mejor juego de yo contra el barrio puro de los últimos dos años. ***>Por Juan "Xcast" García***

Lobezno o Carcayú

SACANDO LAS GARRAS

Aunque trata de mantenerse fiel a los hechos narrados en la película, Lobezno X Men Los Orígenes, trata de llegar mucho más allá en la historia del personaje encarnado por Hugh Jackman. De esta manera nos pondrá en situaciones y lugares que nada tienen que ver con la película. De igual modo, la versión cinematográfica tiene algunas partes que no incluye el videojuego.
A modo de curiosidad, el nombre original del personaje, Wolverine, no significa Lobezno en castellano, sino Carcayú. Se trata de un oso pequeño, más fuerte que los de su especie. Le pega.



La ficha





Lobezno X-Men Los Orígenes

Desarrolladora: **Raven Software**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: 1 de mayo



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

NO ES COMO la peli, pero se acerca bastante

PEGI



18+

www.pegi.info

Sin voces famosas

EN LA VERSIÓN americana los protagonistas de la película prestan sus voces a los respectivos personajes. No es así en la versión doblada a nuestro idioma.

Requisitos mínimos

PC > Windows XP Sp2/Vista Sp1
Procesador: Pentium D @ 2.6 GHz o AMD Athlon 64 X2 3800+, 1 GB de RAM para XP/2 GB para Vista, 8 GB libres en el disco duro, gráfica con 256 MB y soporte Shader 3.0+

Arriba y abajo

> GRAN VARIEDAD DE movimientos
> LA REGENERACIÓN DEL protagonista

> A LA LARGA acaba cansando
> EL DOBLAJE NO es el de la película

Interferencias





GOD OF WAR



FINAL FIGHT



FINAL FANTASY

Las notas

8.5

UNA DE LAS mejores adaptaciones cinematográficas que recordamos y un juego excelente por sí sólo que conseguirá satisfacer a todos los jugadores.

En la red

Página oficial www.uncaged.com

SINGSTAR: QUEEN

EL DIOS DEL ROCK LLEGA AL KARAOKE DE SONY

Al fin, Sony se rinde a las excelencias musicales de uno de los mejores grupos de rock de todos los tiempos. 25 temazos de la banda británica componen el nuevo título de London Studios.

Hemos tenido que sufrir a los "triunfitos", compartir con "otras generaciones" canciones de Formula V o Massiel, sucumbir a la "radio-fórmula" de los éxitos de Los 40 Principales... pero todo esto habrá valido la pena, ya que finalmente podremos disfrutar de un *SingStar* que tanto los jugones como los aficionados a la buena música estábamos pidiendo a gritos.

La aparición de Queen no es una novedad absoluta en el caso de *Singstar*, ya que tres entregas de la saga de karaoke ya incluyeron algún que otro tema (uno cada entrega, exáctamente) y en octubre, los poseedores de PS3 tuvimos la oportunidad de descargar dos packs de canciones que contenían cinco temas de Queen (cada uno, claro). Eso sí, con ***Singstar Queen*** estamos hablando de 20 "exitazos" del grupo británico en el caso de PlayStation 2 y nada menos que 25 temazos en la versión PlayStation 3 del juego.



NO HAY NADA COMO cantar como un loco imitando a tus ídolos delante de los colegas.

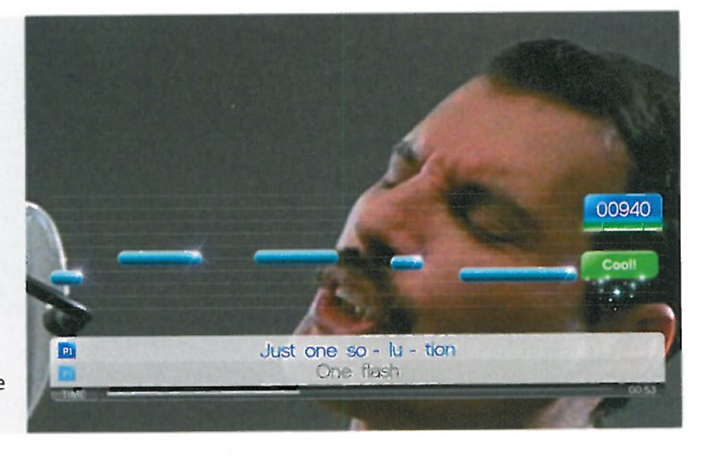
Conviértete en el dios del rock

Y no lo decimos nosotros; una reciente y multitudinaria encuesta ha encumbrado a Freddy Mercury al nivel de "dios del rock". Eso sí, te avisamos antes de que acabes con tus cuerdas vocales: el señor Mercury era capaz de abarcar cuatro octavas, in-

Casi cuatro octavas

¿PODRÁS IMITAR SU PRODIGIOSA VOZ?

Se dice que en condiciones normales, Freddie Mercury era capaz de abarcar tres octavas sin esforzarse demasiado y, utilizando falsete (algo que controlaba a la perfección), podía llegar casi a las cuatro octavas. Prepárate para quedarte ronco. Y por si esto fuera poco, el amigo Mercury era un auténtico maestro al piano (consiguió la mejor nota en sus clases musicales) e incluso formó parte del coro de la Escuela de San Pedro.



Cantando a duo

UNDER PRESSURE, EL ÚNICO DUETO INCLUIDO

Aunque Freddie Mercury ha cantado a dúo con una buena cantidad de artistas, sólo el tema Under Pressure, cantado junto a David Bowie, se encuentra disponible en el juego como dueto. Freddie fue el que se volvió loco cuando vio a Montserrat Caballé (y no al revés) y en 1987 le dio una cinta con tres canciones para que las cantase con él. Es lógico que el tema "Barcelona" no esté en el juego... aunque podría haber sido divertido.



PARECE QUE FUE AYER... Pero ya han pasado 39 años desde el nacimiento de Queen.



EL GRUPO MÁS IMPORTANTE DE LA HISTORIA DE U.K. AL FIN EN SINGSTAR

cluyendo el falsete, con su voz. Vamos, lo que viene a ser un "vozarrón" capaz de adquirir todo tipo de matices y tonalidades.

Por suerte, los temas incluidos en el juego no te obligarán a abarcar tantas octavas (aunque puede que tengas que hacer algún falsete, con las risas que eso conlleva) y entre ellos encontrarás éxitos de la talla de *Breakthru, We Are The Champions, Bohemian Rhapsody, I Want to Break Free, Another One Bites the Dust*...

Como era de esperar, ninguno de los vídeos (en el caso de PlayStation 3, claro) está en alta resolución, aunque la calidad de prácticamente todos es bastante buena. Al igual que en cualquier otro *SingStar* aparecido para PlayStation 3, ***SingStar Queen*** incluye el acceso a la tienda virtual de canciones SingStore y la posibilidad de utilizar las canciones de las entregas de PlayStation 2 en PS3 (pulsando Select a la hora de elegir canción).

La única pérdida destacable de la versión PS2 del juego (obviando la carencia de SingStore, por supuesto) son las cinco canciones que le faltan con respecto a PS3: *A Kind of Magic, Hammer to Fall, Killer Queen, Radio Ga Ga* y *The Show Must Go On*. Con ***SingStar Queen***, uno de los mayores deseos de los aficionados a la saga de Sony se ha cumplido; sólo falta que, aprovechando el predecible éxito de la futura entrega de *Rock Band* basada en la discografía de The Beatles, London Studios se haga con los derechos de los mejores temas de la banda de Liverpool, segunda "clasificada" en las encuestas que convirtieron a Queen en la mejor banda británica de la historia... ¡por 400 votos! Si sabes algo de inglés o no te importa inventarte las canciones de la banda liderada por Freddie Mercury, ***SingStar Queen*** se convierte en una de las mejores entregas del karaoke de Sony, aunque no incluya noveddes significativas con respecto a SingStar Vol.3.

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*





QUEEN, AL COMPLETO, CANTANDO a coro en el vídeo de Somebody to Love

La ficha

SingStar: Queen



Desarrolladora: **London Studios**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **PS3: 39,95€; PS2: 29,95€**
Lanzamiento: 3 de abril

Plataformas





Idiomas

Voces Textos

TODAS LAS CANCIONES de Queen son en inglés.

PEGI





www.pegi.info

Multijugador





AL IGUAL QUE en los demás Singstar, dos personas podrán compartir canciones o competir en el juego.

Online

PLAYSTATION 3 > SingStar Queen inclue las mismas opciones y posibilidades que el Vol. 3 de la saga de karaoke creada por London Studios. Eso significa que incluye acceso a la tienda virtual SingStore y permite compartir vídeos de tus actuaciones más sonadas.

Arriba y abajo



> UNO DE LOS grandes llega al fin a SingStar
> INCLUYE NADA MENOS que 25 éxitos de Queen
> NO APORTA NADA nuevo con respecto a Vol. 3
> LOS VIDEOS, EN la versión PS3, no están en HD

¿Sabías qué...?

FREDDIE MERCURY NACIÓ en Stone Town, Zanzíbar (ahora conocido como Tanzania), en 1946 y su nombre real era Farrokh Bommi Bulsara. Se cambió el nombre por el de Freddie porque todo el mundo le llamaba así cuando se mudó a Panchgani (a 75 Km. de Bombay) a los ocho años, y adoptó el nombre de su madre como apellido cuando se unió a Queen.

Las notas

8.4



EUROGAMER PT.	8.0
SPAZIOGAMES	7.0
PS3BLOGGEN	8.0
THE SIXTH AXIS	9.0

AL FIN, LONDON Studios echa la vista atrás e incluye lo mejor del mito británico Queen en SingStar.

En la red

Página oficial www.singstargame.com



SOCOM: CONFRONTATION

¡A LA ORDEN!

El shooter on-line por excelencia del mundo PlayStation llega al fin a PS3; Slant Six sustituye la espectacularidad de otros juegos por realismo y trabajo en equipo. ¿Con qué te quedarías?

Después de muchos años desde el estreno del juego en Red, por muchos *Call of Duty* o *Crysis* que pasen por nuestras pantallas, *Counter-Strike* sigue siendo el modelo a seguir del multijugador por internet para PC, mientras que *SOCOM* lo es para el mundo PlayStation. El realismo, la dificultad y la obligada comunicación y organización con los demás miembros de nuestro equipo (si no lo hacemos, somos "fiambre"), siguen caracterizando a la primera entrega del juego para PS3, creada por Slant Six, que deja de lado los últimos avances del género en la red y crea su propio estilo.

Olvídate de entrar en una partida rápida, ir por tu cuenta y hacer un par de "frags" aunque seas un novato; esto no es *COD4*. En ***Confrontation*** tendrás que



EL COMIENZO DE LA partida o durante el modo "espectador" podrás personalizar tu armamento y equipación.



EL REALISMO DEL JUEGO implica caer abatido por una única ráfaga bien encajada; los enfrentamientos son fugaces.

estudiar cada mapa, personalizar el aspecto, el armamento y el equipamiento de tu personaje (con cuidado de no pasarte en el peso, podría afectar a tu movilidad) y organizarte con el resto de los miembros de tu equipo para poder ganar una sola partida. Puedes imaginar en que desemboca todo esto: horas y horas de diversión y aprendizaje; *Confrontation* es, más que nunca, el *Counter-Strike* del universo PlayStation.

Siete gigantescos escenarios repletos de recovecos y posibilidades, armamento real, impresionante apartado sonoro, 32 jugadores simultáneos, personalización, realismo... Si buscas un shooter realista en el que tengas que pensar y organizarte para ganar, *Confrontation* es tu juego.

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*



La ficha



SOCOM: Confrontation

Desarrolladora: **Slant Six**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **29,95€; 59,95€ (con Headset)**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

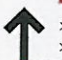
EL DOBLAJE ES bueno, pero escucharás más al equipo

PEGI



www.pegi.info

Multijugador



32 NADA MENOS QUE 32 jugadores podrán participar simultáneamente.

Online

PLAYSTATION 3 › La mayor peculiaridad de ***Confrontation*** es que solo incluye modo de juego a través de internet. No tiene modo historia ni cooperativo; el nuevo SOCOM es una "herramienta" para enfrentar a jugadores "humanos", nada de CPU o I. A.

Arriba y abajo

› TRASLADA LA EXPERIENCIA SOCOM a PS3
› TE OBLIGARÁ A trabajar en equipo

› NO INCLUYE MODO historia o similares
› SU CURVA DE dificultad es casi vertical

Interferencias



CALL OF DUTY 4



COUNTER-STRIKE



BLACKHAWK DERRIBADO

Las notas

8.0



MERISTATION	5.5
VANDAL	7.2
PLAYSTATION MAG	7.0
CVG	7.0

UN MÁS QUE correcto comienzo de la saga en PS3, que conserva su realismo y el juego en equipo.

En la red

Página oficial **www.socom-hq.com**

EL PADRINO 2

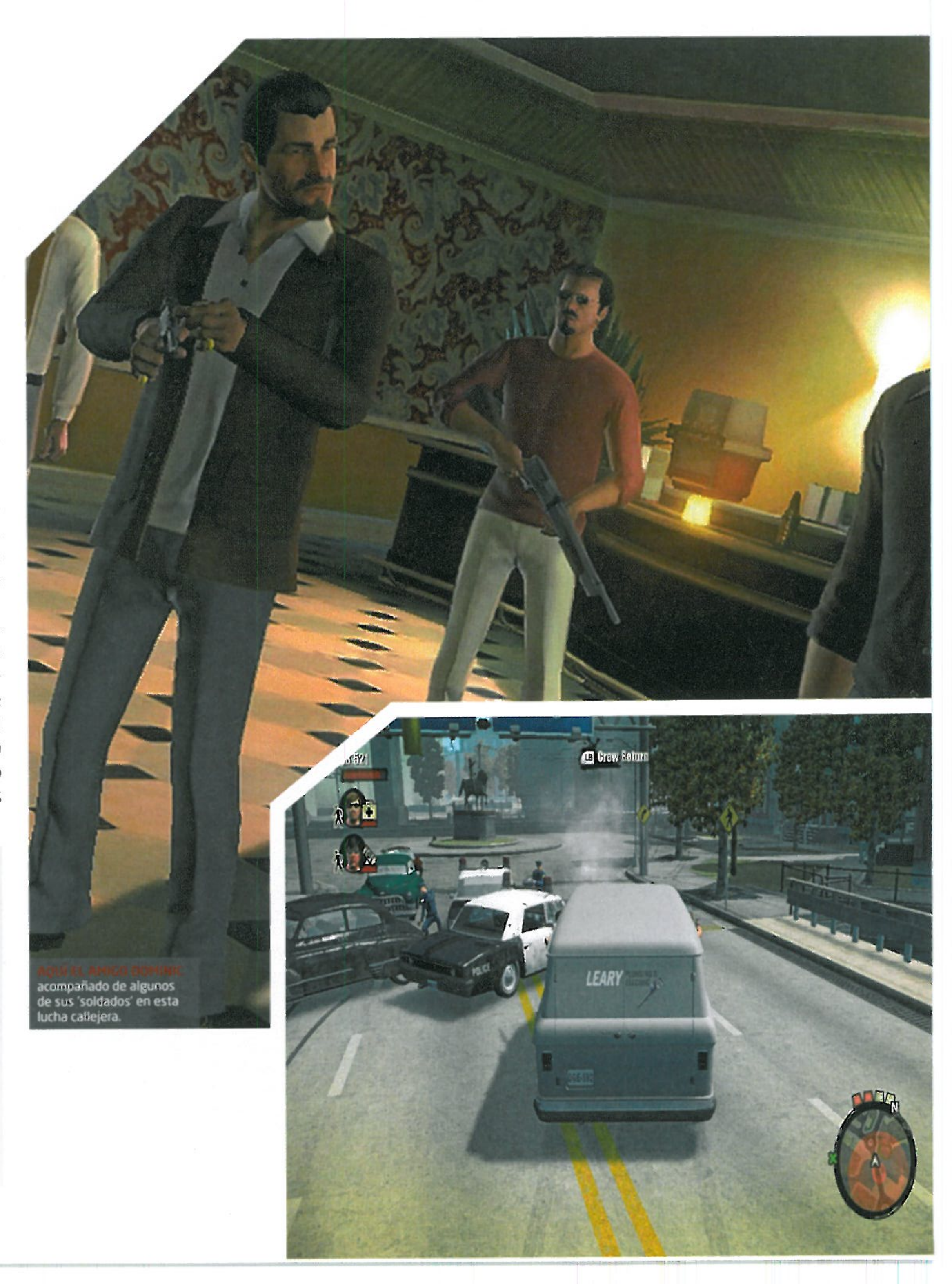
UNA OFERTA QUE SÍ PODRÁS RECHAZAR

La segunda parte de la saga El Padrino llega con ganas de demostrar que el éxito de la primera parte no fue una casualidad. Si es necesario, torturará para conseguirlo.

Se dice que las segundas partes nunca fueron buenas. Por suerte, *El Padrino II* rompió esta tónica, con una segunda entrega al nivel del original. La tercera parte es otra historia.... El caso es que Electronic Arts ha decidido lanzar una continuación interactiva de las aventuras de los Corleone, aunque sólamente esté basada de una manera ligera en la versión fílmica. ¿Está a la altura o se suma al cliché con el que hemos empezado el análisis?

Tendremos que seguir la historia de Dominic en su escalada en la familia Corleone, tratando de recuperar el terreno perdido en Nueva York y Miami. Desde el principio encarnamos al Don en la ciudad, lo que hace que las cosas cambien desde el primer momento. Ya no somos ese don nadie que trata de buscarse las habas. Somos la cabeza visible de una organización criminal y tenemos que dirigir a la familia para que recupere los viejos laureles que ahora ha perdido.

De este modo, controlamos a un mafioso con habilidades armamentísticas y de conducción estándar, pero con el suficiente arrojo para comandar a su séquito de matones. El primer paso sería reclutar al primer acólito. Tras este se irán sumando efectivos a nuestras lides hasta el punto de que habrá que utilizar hasta ciertas



AQUÍ EL AMIGO DOMINIC acompañado de algunos de sus 'soldados' en esta lucha callejera.

Curiosidades

HASTA UN JUEGO DE FACEBOOK

Aunque no lo parezca, usa el mismo motor gráfico que *Dead Space*. De hecho ambos empezaron a desarrollarse al mismo tiempo, en el 2007.

En otro orden de cosas, hay una spin-off basado en esta segunda entrega disponible para echar unas partidas en la red social Facebook. Responde al nombre de The Godfather II: Crime Rings. Incluye las mismas cinco familias del juego completo y muchas opciones de gestión.





opciones de gestión, en un modo de juego llamado 'Visión del Don'. Aquí veremos la ciudad desde una vista cenital en la que podremos destinar hombres a distintos comercios y zonas de paso. Todo vale con tal de volver a ser los más poderosos.

Esta es la gran novedad de esta segunda entrega, que por lo demás sigue los patrones marcados por juegos como *GTA* o *Saints Row*. Es decir, nos encontraremos con ciudades abiertas a la exploración, coches que robar, personas a las que atacar por las calles y multitud de misiones secundarias entre las que elegir. El problema es que todas estas misiones no obligatorias, de lo más variado e interesante, no forman parte del hilo principal, con lo quedan perdidas.

Otro de los fallos que se le puede achacar a ***El Padrino 2*** es el uso de un motor gráfico completamente insuficiente a estas alturas de generación. No tiene un aspecto horrible, pero hay momentos en los que parece que no estemos ante un juego de los últimos tres años. Al menos el apartado sonoro brilla con luz propia con la inclusión de algunas canciones de la película, que consiguen colocarnos en la mismísima pequeña Italia. Hasta el trabajo de doblaje a nuestro idioma ha sido cuidado, con actores que realmente saben lo que están haciendo.

UNA BUENA PROPUESTA QUE QUEDA POR DETRÁS DE LA VERSIÓN CINEMATOGRÁFICA

Si además se comulga con la fórmula de juego, siempre se puede saltar al terreno online y hacer avanzar de nivel a algunos de nuestros hombres. Y es que se ha tratado que el cambio entre los modos de juego con y sin conexión sea casi inexistente, pudiendo hasta usar el dinero ganado en nuestra aventura principal durante las pesquisas online.

Si hubiera que comparar esta segunda entrega para consolas con la que fue lanzada en cines, protagonizada por Al Pacino, no quedaría otra que dejar muy por encima a la versión de pantalla grande. Aún con esas *El Padrino 2* es capaz de divertir a todos los aprendices de mafioso de nuestro país. ***› Por Juan "Xcast" García***

La visión del Don

UN ENFOQUE ALGO MÁS ESTRATÉGICO

Según los propios desarrolladores esta parte del juego no tomará más de un 20% del total de tiempo de juego con El Padrino 2. Pero esto depende del tipo de jugador. Los aficionados a las opciones de gestión pasarán horas retocando los detalles estratégicos de su conquista de las calles. Por el contrario, los amantes de la acción pasarán de soslayo sobre las posibilidades de la visión del Don. En este caso la duración del juego puede quedar limitada a tan solo 12 horas.



La ficha

El Padrino 2



Desarrolladora: **EA Redwood Shores**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

CASI A LA altura de las películas

PEGI



www.pegi.info

Multijugador

16 HASTA LA CIFRA de 16 jugadores en sus modos de juego a través de Internet.

Requerimientos mínimos

PC › WINDOWS XP (SP2) o Windows Vista
CPU INTEL PENTIUM 4 2.8 GHz o procesador AMD 64 3000+, Memoria de 1 GB (2 GB para Vista), 9 GB de espacio libre, tarjeta gráfica de 256 MB con Shader 3.0 (NVIDIA GEFORCE 7800 GT o ATI Radeon X1600 Pro)

Arriba y abajo

› LAS POSIBILIDADES DE la 'Visión del Don'
› EL APARTADO SONORO

› NO DA LA talla tecnicamente
› NO ES TAN abierto como esperábamos

Interferencias


GTA IV


MAFIA


PUNISHER

Las notas

7.2

OXM	7.5
GAME INFORMER	5.5
MERISTATION	6.5
IGN	7.7



AUNQUE NO ES una obra maestra, sí que se trata de un competente juego de acción.

En la red

Página oficial **godfather2.ea.com**



ALGUNAS UNIDADES SON VERDADEROS colosos capces de arrasar ejércitos enteros

BATTLEFORGE

MUCHOS MAMPORROS A BASE DE CARTAS

¿Te gusta el rol? ¿Te gusta la estrategia? ¿Te gustan los juegos masivos online? ¿Y los juegos de cartas? Entonces, sin duda, te encantará Battleforge.

Innovar en esto de los videojuegos no es nada fácil, sobre todo ahora que parece que todo está inventado. Por eso, cuando nos sorprende una apuesta arriesgada, un título que intenta romper con los géneros vistos una y otra vez, en la redacción de Marca Player lo tratamos con especial atención y cariño. A veces se trata de sonoras decepciones, pero otras veces descubrimos verdaderas joyas.

Battleforge es un genial soplo de aire fresco en el género de la estrategia en tiempo real. En realidad, es una mezcla excepcional de géneros (rol, estrategia, MMO...). Para definirlo hay que dar dos pistas: se trata de un juego masivo multijugador online (sólo para jugar conectado a Internet) y es una mezcla de juego de cartas (tipo Magic) y estrategia en tiempo real. La mezcla funciona a la perfección, es divertida, adictiva y cuenta con un apartado técnico de auténtico lujo.

Cartas y estrategia

La jugabilidad es sencilla, aunque luego gana en opciones y complejidad: tenemos un mapa de batalla frente a nosotros y una baraja de cartas con la que jugar. Cada carta es una unidad (o un grupo de unidades, un hechizo, un edificio de ataque o defensa...) y para desplegarlo sólo tenemos que elegir la carta con el cursor y soltarla sobre la arena de batalla. La unidad surge de manera espectacular y ya podemos contar con ella para llevar a cabo nuestra misión en el mapa. Esto hace que el juego de estrategia en tiempo real prescinda de la típica gestión de recursos y construcción de edificios. Aunque desplegar cartas no es gratis. Para materializar cada carta éstas requieren de un mínimo de energía y de un mínimo de orbes. Tanto una como otros se pueden obtener activando una serie de edificios presentes en el mapa.

CREA TU BARAJA DE BATALLA Y ENFRÉNTATE A JUGADORES DE TODO EL MUNDO

ELIGE BIEN TU BARAJA de batalla y lanza tus unidades en el momento justo, para completar tus objetivos.

El corazón del juego radica en obtener cartas y personalizar nuestras barajas de batalla. Se pueden almacenar muchas y tener un taco listo para cada tipo de batalla. Las cartas se pueden obtener consiguiendo logros del juego o realizando micropagos en la tienda de Electronic Arts. Como todo MMO, los contrincantes son jugadores de todo el mundo a los que podemos retar. El juego cuenta con un chat, un servicio de mensajería, etc. Eso sí, la gran pega es que el juego no se ha traducido. Todos sus textos y voces se encuentran en inglés.

>Por Gustavo Maeso

Música

BANDA SONORA DE CINE

El apartado ténico del juego merece un capítulo aparte, con unos gráficos excepcionales, un impresionante diseño de entornos, razas y unidades y una banda sonora épica que merece la pena adquirir por separado (también se vende en la web de EA). Da gusto ver como las cartas toman vida ante las tropas enemigas.

La ficha



Battleforge

Desarrolladora: **Phenomic**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **49,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

SÓLO ESTÁ TRADUCIDO al español el manual

PEGI



www.pegi.info

Multijugador



HASTA DOCE JUGADORES en batallas a muerte o en modo cooperativo (2 jugadores).

Comprando cartas

MICROPAGOS > AUNQUE es cierto que el jugar es gratis (una vez abonado el precio del juego), si te picas mucho y quieres hacer algo en la comunidad online, tendrás que comprar cartas y extras para tus barajas. Quien más invierte, tiene ventaja.

Arriba y abajo

>APARTADO TÉCNICO EXCEPCIONAL
>LLAS CARTAS Y estrategia van genial
>ÍNTEGRAMENTE EN INGLÉS
>LAS MEJORES CARTAS, hay que comprarlas

Interferencias







WARCRAFT III — MAGIC THE GATHERING — WORLD OF WARCRAFT

Las notas

8.5

TOTAL PC GAMING	9.0
PC GAMER	8.1
MERISTATION	8.0
IGN	6.6

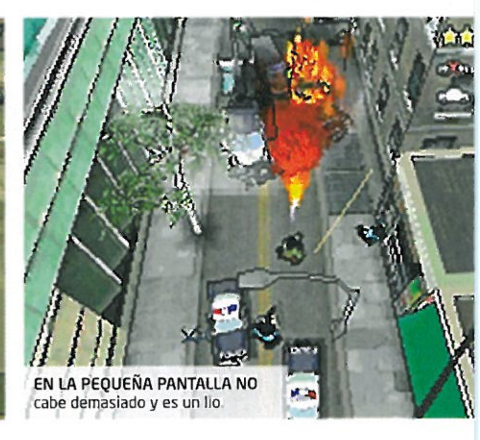
UN JUEGO MUY ORIGINAL y muy adictivo, con un acabado de lujo y para jugar online.

En la red

Página oficial **www.battleforge.com**


PUEDES GANARTE LA VIDA como bombero, apagando incendios.


CUANDO CONDUCES, PUEDES DISPARAR sin problemas.


EN LA PEQUEÑA PANTALLA NO cabe demasiado y es un lío.

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

LOS CHICOS MALOS LLEGAN A LA DS

La saga más famosa y polémica del mundo de los videojuegos llega a la videoconsola más vendida del momento. El espíritu de GTA vuelve a sus orígenes.

Player RECOMENDADO

Nos dicen hace un par de años que íbamos a disfrutar de un capítulo de *Grand Theft Auto* en la portátil de Nintendo y no nos lo creemos. Pero así son las cosas. Hace menos de un año, en el E3 de 2008, la empresa nipona lo anunciaba a bombo y platillo en una conferencia para olvidar. Y los chicos de Rockstar lo han hecho posible. Hace unos números os desvelábamos, en rigurosa exclusiva, muchos de los detalles de este juegazo que, no estamos seguros que interese a una gran parte de los usuarios de Nintendo DS pero que, en cualquier caso, es el mejor juego de acción de la portátil.

Vuelta al pasado

Tal vez muchos de vosotros sólo habéis conocido la polémica y popular saga de Rockstar en tres dimensiones, pero en sus inicios *Grand Theft Auto* se hizo famosa en 2D, con una perspectiva isométrica (este palabro lo usamos para decir 'vista desde arriba'). En la primera y segunda entrega veíamos sólo la cabeza y hombros de nuestro matón y los coches, calles y azoteas de los edificios a vista de pájaro, pero el juego era igual de adictivo, profundo y cargado de misiones, persecuciones y delitos de todo grado como las entregas modernas.

Chinatown Wars ha sido para sus desarrolladores como volver al pasado. Con unos gráficos genialmente adaptados a todo lo que puede dar la consola portátil de doble pantalla, la cámara de esta entrega ha vuelto a la clásica vista aérea. Volvemos a ver Liberty City desde las alturas y todo funciona como antaño, aunque añadiendo todas las opciones, extras y mejoras que han ido haciendo crecer a la saga en sus últimas entregas en consolas 'grandes'. Todo es como un *San Andreas* o un *GTA IV* en pequeñito, pero igual de divertido.

Control

MUÉVETE COMO PEZ EN EL AGUA

Si has jugado a cualquier entrega de GTA, en cualquier otra consola, te harás con el control de juego en menos de un minuto. La cruceta y los botones cuatro botones te ayudarán a moverte por el juego de la manera habitual (te acercas a un vehículo, pulsas Y y sacas a su ocupante del interior para robarlo... como siempre). Los botones R y L quedan para fijar el objetivo en los tiroteos y para cambiarlo. El modo de apuntado es automático, a pie y al volante.





CUANDO LA POLI TE persiga lo hará con todos los medios.



PARA SALIR DE SEMEJANTE jardín, pilla un coche y píntalo.



EL MOTOR TRIDIMENSIONAL DEL juego es el mejor que hemos visto corriendo en la portátil.

Escenas

UNA HISTORIA DE HONOR Y DELINCUENCIA

Las escenas cinemáticas habituales a las que estamos acostumbrados en las versiones 'grandes' de GTA, aquí se eliminan por la evidente poca capacidad del cartucho de DS. Pero para suplir esta carencia, la historia del juego se nos narra con una serie de dibujos semi-animados, unas escenas genialmente acabadas uqe cumplen su función de manera genial.



SI YA HAS JUGADO EN LIBERTY CITY RECONOCERÁS SUS CALLES

Fieles al espíritu de la saga, *GTA Chinatown Wars* es un juego para mayores de 18 años. Y esto, a pesar del '+18' gigante que luce su portada, conviene recalcarlo de manera especial, sobre todo porque Nintendo DS es una videoconsola que suele atesorar las etiquetas de 'infantil' y 'familiar' por su público mayoritario y su catálogo 'casual' habitual. El juego cuenta con una historia muy trabajada, en la cual encarnamos a Huang Lee, el joven miembro de un clan chino mafioso que campa a sus anchas en el barrio chino de Liberty City. Huang, recién llegado a la ciudad, tendrá que ganarse el respeto de su tío y de los jefazos del clan, y para ello tendrá que cumplir con un buen número de 'trabajitos', ninguno de ellos legal. En el juego hay asesinatos, robos de coches, extorsión, tráfico de drogas, sexo y cientos de despreciables acciones fuera de la ley. Nunca hubieras pensado ver esto en las pantallas de tu DS. No se lo compres a tu hijo si es menor. Pero tu puedes pasarlo como un enano jugándolo.

Lo mejor es que, a pesar de este aspecto tan original (no tanto, ya que se trata del aspecto clásico de las dos primeras entregas) si has jugado a *GTA* en PS2, PS3 o Xbox te parecerá todo muy familiar y te harás con los controles al instante. Al control clásico, esta versión añade una serie de puzzles y minijuegos que se resuelven en la pantalla táctil a golpe de stylus: hacer el puente a un coche antes de robarlo, desactivar su alarma.. se realiza girando un destornillador en la pantalla táctil o cruzando el par de cables correcto.

El tamaño del Liberty City que se muestra aquí es enorme y podemos reconocer los lugares visitados en otras entregas, y conducir a toda velocidad por sus calles.

› *Por Gustavo Maeso*

La ficha



GTA: Chinatown Wars

Desarrolladora: **Rockstar**
Editora: **Take 2**
Precio: **39,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Textos 

NO HAY VOCES, sólo textos en pantalla.

PEGI



www.pegi.info

Multijugador



HASTA CUATRO JUGADORES pueden jugar multitud de modos de juego, pero sólo en local.

La polémica

TRÁFICO DE DROGAS > La saga GTA nunca ha estado exenta de polémica. En esta ocasión el apartado más polémico y que más dará que hablar es la fuente de recursos económicos más habitual del protagonista en el juego: el tráfico de estupefacientes.

Arriba y abajo



>PROFUNDO Y CON una gran historia
>BUEN CONTROL Y extras propios de DS
>LA CÁMARA PARA conducir es molesta
>LOS GRÁFICOS ESPECTACULARES

Interferencias



GRAND THEFT AUTO



MARIO KART DS



GTA IV

Las notas





EUROGAMER	10
MERISTATION	9.5
1UP	9.1
EDGE	9.0

ES UN GTA CON TODO lo que un fan de la saga querría encontrar. Sólo tenemos pegas con la cámara.

En la red

Página oficial **rockstargames.com/chinatownwars**



RIDDICK ELEVADO A LA ENÉSIMA POTENCIA

Uno de los personajes más carismáticos de los últimos años, Riddick, vuelve dando caña. Para no decepcionar se ha preparado un remake y un puñado de nuevas aventuras

Curioso mundo, éste de los remakes: lo mismo nos encontramos con un título de los años 80 completamente puesto al día (*Bionic Commando, Final Fantasy IV*), que nos pillan uno con menos de un lustro y nos lo reeditan antes de siquiera olvidarnos de que nos lo hemos pasado. Pero como las cosas tampoco son ni blancas ni negras, ***The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*** se queda en una curiosa zona intermedia. ¿Por qué? Se preguntará el avezado lector: porque fue uno de los más aclamados en Xbox, pero uno de los pocos que no se pueden disfrutar mediante la retrocompatibilidad, y porque Starbreeze, que ahora encuentran en Atari a sus nuevos mecenas, han querido añadirle contenidos que bien merecerían estar en un disco aparte. Y porque Riddick lo vale.

'Casi' next- gen

Se nos llenan los pulmones para hablar de *Las Crónicas de Riddick: La Fuga de Butcher Bay*, el juego que lanzó a Starbreeze como desarrolladora de primera fila y, quizás, uno de los pocos que ostentan la marca de ser mejores que la licencia en la que se basan. Pero os lo resumiremos en un kit-kat: siendo Riddick uno de los criminales más buscados de la galaxia, un cazarecompensas le captura para 'venderlo' a la prisión por excelencia, a ese sitio que nunca marcas en una guía de viajes. El caso es que nuestro Vin Diesel virtual no es Michael Scofield, no. A él le gusta matar. Mucho. De hecho, durante las ocho horas que nos puede durar esta campaña, encontraremos muchas maneras creativas de hacerlo.

Para disfrutar de todo ello sin sentir que nos encontramos ante un juego de hace cinco años, la desarrolladora sueca decidió tirar la casa por la ventana y re-hacer todo el apartado técnico desde cero. Buena muestra de ello es el uso de su propio motor, y que tan sólo deja a las animaciones de algunos personajes, al movimiento labial, y, sobre todo, a una ya paleolítica IA a la altura de la anterior generación.

LA FUGA DE BUTCHER BAY SIGUE SIENDO UNA OBRA MAESTRA A TENER EN CUENTA

LOS NUEVOS CONTENIDOS SON FRESCOS Y DIFERENTES. EL CONTRAPUNTO PERFECTO

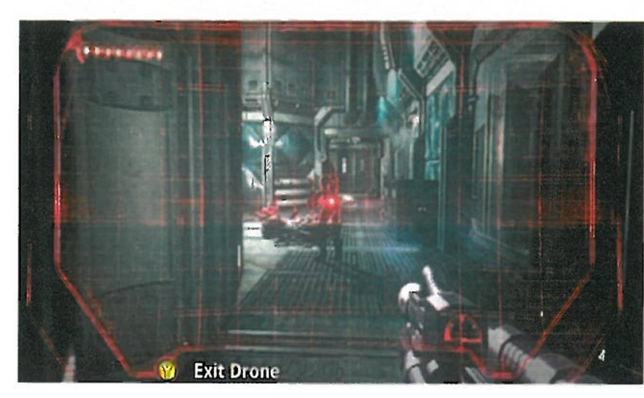
El nuevo contenido, que da título al juego es fresco, diferente. No sólo son otras ocho horas de oír a Riddick soltar frases dignas de enmarcar, sino que es un concepto diferente, si bien mantiene las marcas reconocibles de lo visto anteriormente. Lo que en *Butcher Bay* era esconderse y romper cuellos, en el *Asalto al Dark Athena* es liarse a tiros y utilizar a nuestros enemigos los unos contra los otros.

Porque la nave que nos capturará poco después de creernos a salvo, capitaneada por una enigmática mercenaria Revas, cuenta con un ejército de drones controlados remotamente de lo más mono, y nosotros, como chicos juguetones que somos, iremos a probarlos a ver qué tal funcionan. Aunque no lo neguemos: la historia es una extensión y se nota como tal, careciendo en gran parte de ese sentido circular y cinematográfico que sí tenía Butcher Bay y que tanto nos encantó. Tiene más acción, la IA estúpida está (algo) justificada, y habrá más de una secuencia memorable. Pero no tiene el carisma de su predecesor.

De todas formas, contando que a todo esto hay que añadirle un multijugador con modos al estilo Unreal Tournament, muy arcade, y con otros mucho más originales, que se dejan contagiar del espíritu de este título, este remake abandona los extremos del blanco y el negro para quedarse en un gris. Un gris oscuro, como su propio protagonista, pero de lo más satisfactorio. Seguro que después de esto vuelves a tener miedo a la oscuridad.

› *Por Javier de Pascual*



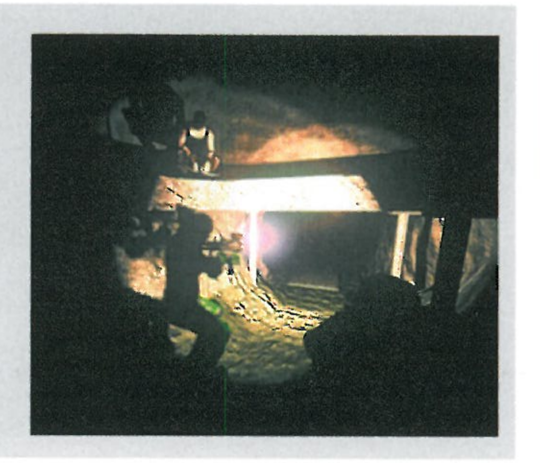




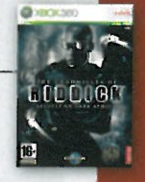
Multijugador

¿DONDE ESTARÁAAAARGH..!!?

A diferencia de los resultados en otros títulos de la compañía, Starbreeze esta vez han querido hacer un apartado multijugador a la altura. Lo ha hecho a medias, mezclando los modos de rigor (Todos Contra Todos, Equipos, etc.) con otros mucho más acertados. El primero es 'Butcher Bay Riot', que pone a tres equipos luchando por capturar ciertos lugares concretos, con una vida por partida y un sistema para comprar armas a lo Counter Strike. Pero si hay alguno en el que nos sintamos un tipo duro de verdad es con 'Pitch Black', donde uno hará de Riddick, pudiendo ver en la oscuridad, y el resto serán soldados con patéticas linternas. El que consiga cazar al prisionero, comenzará como Vin.



La ficha



Las Crónicas de Riddick: Asalto a Dark Athena

Desarrolladora: **Starbreeze**
Editora: **Atari**
Lanzamiento: 24 de abril



Plataformas



Idiomas

Voces 🇬🇧 Textos 🇪🇸

VOCES ORIGINALES Y textos en nuestro idioma

PEGI





www.pegi.info

12 HASTA 12 JUGADORES SIMULTÁNEOS en cualquiera de sus modos de juego online.

Requisitos mínimos

PC› Windows XP (SP2) / Windows Vista
Pentium D 805 / Athlon X2 3800 +, Memoria: 1 GB (XP) / 2 GB (Vista) tarjeta gráfica Radeon HD 2600 XT / GeForce 6800 Ultra, 11 GB de espacio libre

Arriba y abajo

›UN REMAKE, CON mucho nuevo contenido.
›LA FUGA DE Butcher Bay, una obra maestra.

›PODRÍAN HABERSE PULIDO más errores.
›DARK ATHENA FRUSTRA más y mola menos.

Interferencias




PITCH BLACK


FUGA DE ALCATRAZ


PRISON BREAK

Las notas

8.5

PS OFFICIAL MAG	8.0
IGN	7.4
OXM	9.0
EDGE	8.0

YA ESTÁS TARDANDO en hacerte con él si no disfrutaste del original.

En la red

Página oficial **www.riddickgame.com**


LA ACERTADA DIRECCIÓN ARTÍSTICA del juego le confiere un aspecto visual muy atractivo

A VAMPYRE STORY

EL REGUSTO CLÁSICO DE LA AVENTURA

Vuelve a los orígenes de los juegos para PC con esta aventura gráfica de la mano de los autores de *Curse of the Monkey Island*.

Cuando la poco conocida desarrolladora Autumn Moon distribuyó las primeras imágenes de este videojuego la expectación fue mayúscula. Tras su nombre se encontraban algunas de las personas de la clásica LucasArts, la de *Loom*, *Indiana Jones*, *Monkey Island* o *Full Throttle*.

A Vampyre Story llega a nuestras manos tras atravesar un lento proceso de luchas para su correcta localización, que al final se ha limitado a una traducción de textos, conservando las voces en inglés originales. Sin duda, un error que les va a costar una buena cantidad de ventas.

Mona De Lafitte

Una buena aventura gráfica necesita un guión sólido y un desarrollo interesante y adictivo. Para ello, los personajes carismáticos son fundamentales. En este caso, la historia nos pone en la piel no muerta de Mona, una cantante de ópera de París que es raptada y convertida en vampiro por el Barón Shrowdy von Kieffer. En su castillo, en las tierras de Draxsylvania, Mona intentará escapar y regresar a su París adorado.

Como las aventuras clásicas, *A Vampyre Story* centra su desarrollo en unos diálogos desternillantes y en el uso de objetos. Los puzzles del juego son de lo mejor visto en las últimas aventuras del género y con ese regustillo clásico LucasArts que los convierten en tremendamente originales. El juego te suelta en un entorno semiabierto donde, a través de conversaciones y mucho examinar iremos descubriendo la utilidad de los objetos más variopintos.

Sin duda, la aventura gráfica del año.

>Por Juanma Castillo

Personajes

EN BUSCA DE UN BUEN AVATAR

Mona De Lafitte, la protagonista de este ***A Vampyre Story***, está a la altura de los grandes protagonistas del género de la aventura. Su marcada personalidad snob y sus cuidados diálogos le confieren un perfil muy característico, que en muchos momentos recuerda al gran Guybrush Threepgood de *Monkey Island*. Su negación enfermiza de su condición vampírica ante un entorno que la contradice y su encantadora ineptitud para enteder muchas de las situaciones que la rodean, como la condición de mujeres de dudosa reputación del club de manicura, recuerdan gratamente a la obsesión de Threepgood para ser considerado por todos un gran pirata, aunque nadie le tomase muy en serio.




LAS DIVERTIDAS SITUACIONES EN las que se verá envuelta Mona, nos ayudarán a empatizar con ella y meternos en su piel



La ficha

A Vampyre Story

Desarrolladora: **Autumn Moon**
Editora: **Friendware**
Lanzamiento: Ya a la venta
Precio: **39,95€**

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

LAS VOCES EN inglés son muy buenas

PEGI

7+

www.pegi.info

Arriba y abajo

>ES UNA AVENTURA como las de antes
>LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA es muy buena
>LA HISTORIA ENGANCHA y es divertida

>QUE NO VENGA doblado

Interferencias

MONKEY ISLAND IV · GRIM FANDANGO · LA NOVIA CADÁVER



Las notas

8.5

GAMESPOT	7.5
IGN	7.6
MERISTATION	8.0
PC FORMAT UK	4.8

ESTA AVENTURA SE merece una buena nota sencillamente porque no falla en casi nada.



EL SISTEMA DE COMBATE no es de lo mejor, pero el título es digno de Square Enix.

THE LAST REMNANT

RELIQUIAS Y MAMPORROS

El revolucionario RPG de los creaodres de la saga *Final Fantasy* llega al PC con algunas novedades.

Además de seguir aumentando la leyenda de la archifamosa saga de rol japonés *Final Fantasy*, los chicos de Square Enix saben crear nuevas licencias. *The Last Remnant* fue su gran apuesta, un título que llegaba hace unos meses a Xbox 360 con un halo de revolución total. "Un RPG para el mundo", rezaba su eslogan, y es que sus desarrolladores querían occidentalizar su nueva licencia. Esto es, 'simplificarla'. El resultado, no ha convencido demasiado a los más puristas.

Eso sí, a pesar de algunas pegas (algunos fallos técnicos, gráficos y el sistema de combate que no acaba de convencer a los más jugones) el título que apareció en la consola de Microsoft se trataba de una gran superproducción a la altura de sus creadores. Ahora el juego llega al PC, y con la escasez de rol nipón en los compatibles, *The Last Remnant* es una opción casi obligatoria si te gusta el género.

Belleza visual

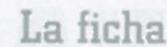
Una de las principales novedades que aporta esta nueva versión del juego es que el partado técnico está mucho más cuidado. El juego es una maravilla gráfica que nos ofrece la posibilidad de pasar unas 50 horas en la piel de Rush y otros personajes secundarios a golpe de teclado y ratón. En el juego viviremos impresionantes combates por turnos, con más de 70 criaturas en pantalla. Esta versión añade nuevos golpes, la posibilidad de añadir varios líderes a las unidades, nuevos personajes aliados y muchas nuevas misiones, además de las mejoras en los tiempos de carga y las opciones de guardado.

>Por Gustavo Maeso

Unidades

ELIGE BIEN A TUS ALIADOS

Los personajes luchan en unidades de cinco. Así, no controlas a un personaje, sino a los cinco a la vez. Así sólo se puede asignar órdenes y acciones a todos al mismo tiempo.



La ficha

The Last Remnant

Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces / Textos

TAMBIÉN PUEDES PONER las voces en japonés

PEGI




www.pegi.info

Requerimientos PC

REQUISITOS MÍNIMOS > Windows XP/Vista • RAM: 1,5 GB • CPU: Intel Core 2 Duo / AMD Atlhon 2 GHz • DVD-ROM • 15 GB HD • Tarjeta gráfica mínima: nVidia GeForce 8600 VRAM 256 MB o superior • Tarjeta de sonido compatible con DirectSound

REQUISITOS RECOMENDADOS > Windows XP/Vista • RAM: 2 GB • CPU: Intel Core 2 Duo / AMD Atlhon 2,4 GHz o superior • DVD-ROM • 15 GH HD • Tarjeta gráfica: nVidia GeForce 8800 VRAM 512 MB o superior • Tarjeta de sonido compatible con DirectSound

Arriba y abajo

>MÁS DE 50 horas de juego asegurado
>EL APARTADO GRÁFICO merece la pena
>EL SISTEMA DE combate no termina de convencer
>ESCASA OPCIÓN DE personalización

Las notas

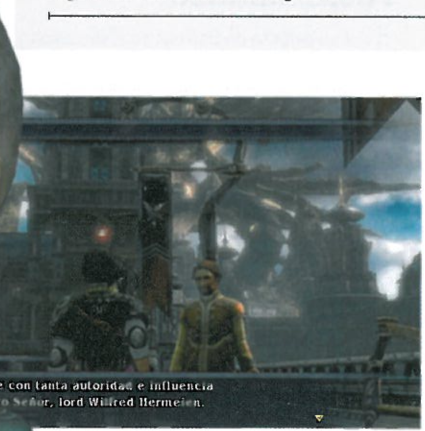
8.0

GAMESPOT	8.0
MERISTATION	7.0
IGN	6.8
1UP	6.7

AUNQUE EL SISTEMA de combate sigue siendo polémico, es una opción fantástica para tu PC.

En la red

Página oficial **www.lastremnant-game.es**



FROM THE ABYSS

LUCHAS DESDE EL ABISMO MÁS PROFUNDO

From the Abyss trae a DS la mecánica hack'n slash, ofreciendo un título que comparte la mecánica del mítico Diablo para PC, en mazmorras generadas aleatoriamente.

Nada más introducir el cartucho de From the Abyss en nuestras DS, el título nos mete en materia con una serie de escenas estáticas donde se nos cuenta la historia de Rubenhaut, una aparentemente pacífica ciudad que en realidad es el sello de un portal que lleva a las diferentes dimensiones del Infierno, donde habitan malvadas criaturas que antaño asolaron la tierra, y que ahora vuelven para sembrar el mal una vez más.Así pues, terminada la introducción, hemos de crear a nuestro personaje. Tendremos cuatro modelos a elegir, dos chicos y dos chicas, de los cuales también podremos elegir entre cuatro modelos diferente de pelo y ropa. Tras esto nos harán unas preguntas sobre nuestra vida y nos mandarán directamente a una audiencia con la reina de Rubenhaut, que nos dirá que aprecia nuestra ayuda, pero que los soldados del reino, acostumbrados a la paz, están siendo diezmados por las fuerzas del Gran demonio, así ya estamos tardando en ir a lo que llaman "El Laberinto Dimensional", para acabar con este antes de que recupere todas sus fuerzas, y así solucionarles la papeleta. Nos dará una habilidad, "Capturar Alma", con la que podremos extraer habilidades de los monstruos que nos encontremos.



LA IMAGEN DEL JUEGO se ha conseguido mucho. Personajes, escenarios, armas...

Niveles

UN TÍTULO CON MUCHAS POSIBILIDADES

Los niveles se dividen en varias secciones y en la última nos encontramos con un monstruo que espera ansioso que acabemos con él. El primero es un minotauro que porta un hacha. Cuenta con un poder de ataque bastante amplio, pero nada que una buena ráfaga de golpes no pueda calmar. Una vez derrotado, deja caer un cofre con un objeto y se vuelve automáticamente a la ciudad. Así se desbloquea el siguiente nivel y vuelta a empezar. Otro aspecto a destacar es la posibilidad de jugar las misiones solos o con una segunda persona, eso sí, no Online. Del mismo modo, los niveles tienen varios checkpoints y podemos acceder directamente a ellos en lugar de tener que superarlo todo.













AUNQUE SE BASA BÁSICAMENTE EN MATAR ENEMIGOS, EL JUEGO DIVIERTE MUCHO



Después de haber visitado la ciudad, donde podremos guardar o comprar objetos, nos toca cumplir con nuestro deber, y nos dirigimos hacia el laberinto, donde una mujer con aspecto de guerrera nos preguntará si queremos entrar solos en el laberinto, o en compañía de un amigo por conexión local. Sea como sea, al entrar al laberinto nos daremos cuenta de que eso está lleno de monstruos, pero que no es tan horrible como nos lo pintaran, pues nos encontramos en una verde pradera. Usaremos la cruceta para movernos y el botón A para atacar. A medida que vayamos extrayendo habilidades de nuestros enemigos con la habilidad "Capturar Alma" podremos ir asignándolas a los botones B, Y y Z para tenerlas más a mano y poder realizar combos. En total dispondremos de más de 45 habilidades que se diferenciarán según sean para espada, lanza, arco, hacha, magias, o de apoyo, como por ejemplo, esquivar. Cada fase del laberinto se llama Abyss, y cada Abyss tiene 5 niveles cada vez más difíciles hasta llegar al quinto, donde nos enfrentaremos al jefe de la mazmorra o demonio menor. Estos enfrentamientos son bastante más emocionantes que los que pueden ofrecernos los monstruos normales. Cabe destacar el diseño de estos jefes finales, muy detallados y acertados, de enorme tamaño, y que sin duda suponen los mayores retos del juego. Merece la pena llegar al final de un Abyss simplemente para enfrentarte a estos jefes. Una vez derrotados, se nos abrirán nuevas fases del laberinto dimensional, ambientadas en diferentes lugares: por ejemplo, al terminar de liquidar monstruos por la verde pradera, seremos conducidos a una caverna donde los monstruos son bastante más fuertes.

En definitiva, From the Abyss ofrece una mecánica sencilla, que casa bien en una portátil como Nintendo DS. Lo malo es que puede tardar poco en resultarnos repetitivo, y aunque las fases que componen el juego no son excesivamente largas, eso no quita que básicamente tengamos que ir siempre hacia delante matando todo lo que se nos ponga por delante. Por otra parte, la posibilidad de jugar con un amigo hará mucho más amenas las partidas, y alargará de forma notable la extensión del título. > ***José Luiz Villalobos***

La ficha



From th Abyss



Desarrolladora: **Nobilis Ibérica**
Editora: **Nobilis Ibérica**
Precio: **36,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Textos 

NO HAY VOCES, sólo textos en pantalla.

PEGI



7+

www.pegi.info

Multijugador



2 HASTA DOS JUGADORES pueden disfrutar en modo cooperativo de estas aventuras.

Muchas opciones

CARACTERÍSTICAS > MÁS de 40 tipos de enemigos y 50 habilidades diferentes // Objetos especiales adquiridos tanto en el modo cooperativo como en el modo normal de juego // Podrás crear personajes basados en tu propia personalidad.

Arriba y abajo

> PODER COMPARTIR LA aventura con un amigo
> LOS JEFES FINALES de moda

> EL DISEÑO DE los niveles resulta repetitivo
> BÁSICAMENTE ES MATAR, matar y matar

Interferencias







ZELDA WINDWAKER — DRAGON QUEST — FINAL FANTASY

Las notas

7.5



GAMEINFORMER	5.0
RPG FAN	7.3
IGN	7.5
THUNDERBOLT	5.0

DISFRUTAREMOS DE UN mata- mata sencillo y técnicamente correcto que nos hará pasar un buen rato.

En la red

Página oficial www.nobilis-iberica.com

MANA KHEMIA: STUDENT ALLIANCE

CUANDO LA ALQUIMIA SE TE ATRAGANTA

Ir a la escuela de alquimia durante años bajo la tutela de los amigos de tu padre y convertirte en alquimista debería ser más divertido.



Es de agradecer el empeño que compañías como NIS le ponen a la hora de seguir produciendo juegos de rol de calidad, como la saga Disagea, o la precedente al título que nos ocupa, Atelier Iris, aunque ésta vez haya que darles un pequeño tirón de orejas debido a numerosos fallos técnicos.

Mana Khemia es un juego de rol de los denominados J-RPG, con un sistema de combate por turnos, usado en juegos tan famosos como Final Fantasy 7 o Dragon Quest. En él nos hacemos cargo de Vayne Aurelies, un joven aspirante a alquimista que sufre amnesia durante su estancia en la escuela de alquimia. Tres años en los que alternaremos nuestros trabajos de clase (en los que se nos encargarán taréas como mezclar elementos, recoger objetos o acabar con alguna criatura), con nuestros ratos libres, que utilizaremos para realizar misiones de exploración.

El juego tiene tras de sí un diseño y estilo muy cuidados, pero los eternos tiempos de carga arruinan por completo la experiencia. Abrir un menú, nos hará esperar unos segundos, cambiar de personaje también... Por supuesto, en cada batalla habrá desesperantes tiempos de carga tanto al inicio como al final de cada combate. Esto acompaña a una tasa de imágenes que roza el pase de diapositivas y que hace que jugar sea sólo tarea para los fans más acérrimos de este género. El resto apagarán la consola pensando quizá que su juego está defectuoso.
> *Por Ángel Llamas*

Personajes extra

UN PORT CON ALGUNAS PERLITAS

Esta versión para PSP tiene algunos contenidos exclusivos, diseñados específicamente para esta ocasión. Nuevos escenarios y personajes, por ejemplo Pamela Ibis, la semi-preciosa y semi-tenebrosa fantasma que aparece en todos los Atelier Iris, pero esta vez aparece por primera vez como personaje jugable.



La ficha

Mana Khemia: Student Alliance



Desarrolladora: **Nippon Ichi Software**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas

Idiomas

Voces  Textos 

EL DOBLAJE VISTO hasta ahora, no es muy bueno

PEGI

12+ www.pegi.info

Personajes

8 HASTA OCHO PERSONAJES diferentes serán controlables durante la duración de la aventura.

El original

PLAYSTATION 2 > La edición para PlayStation 2 recibe el nombre de Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis, y viene presentada en edición de lujo, incluyendo un CD con las 33 canciones del juego, un mini-poster y una funda de cd reversible.

Arriba y abajo



>CONSERVA LA CALIDAD de la saga
>LA VERSIÓN PS2, con una edición de lujo
>LA TASA DE imágenes afecta a la jugabilidad
>TIEMPOS DE CARGA excesivos

Las notas

6.0

IGN 2.7
GAMERVISION 3.5

SUS GRAVES ERRORES hacen que pierda puntos en la valoración final.

En la red

Página oficial **www.nisamerica.com/games/M_K/**



LAS BESTIAS Y PERSONAJES son de lo mejorcito del juego de nippon Ichi.



LOS ESCENARIOS PRERENDERIZADOS SON de una gran calidad. Consiguen introducirte en la época.

MATA HARI

UN PEDACITO DE LA HISTORIA DE EUROPA

El regreso de los creadores de Indiana Jones and the Fate of Atlantis es esta aventura de investigación con tintes históricos.

Este mes estamos de regresos de viejos clásicos. Hal Barwood y Noah Falstein, las mentes pensantes tras *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, nos ofrecen esta nueva aventura de tinte histórico basada en la vida de la bailarina y espía de origen belga Mata Hari.

Y ese es uno de los principales alicientes de esta aventura de investigación. Sobre unos fondos prerrenderizados de calidad variable, unos modelos 3D también de calidad media nos introducen en la ascensión y desarrollo de *Mata Hari* desde sus comienzos como bailarina exótica en París, su reclutamiento como espía y peligrosas misiones de infiltración y final caída en desgracia.

El sistema de juego se distancia un poco de las clásicas aventuras de 'point&click'. Las acciones a realizar por Mata Hari se convierten en unos iconos relacionados con la trama que se van incorporando a una barra de respuestas y deberemos arrastrarlos al lugar del escenario o personaje con el que queramos interactuar. La simplificación es grande y permite, además, facilitar el desarrollo de la trama.

Al mismo tiempo, una serie de minijuegos muy habituales en las últimas aventuras como los del *Broken Sword* para Wii y DS o *So Blonde!* si me apuras, donde deberemos colocar elementos en orden, evitar a la policía en los viajes en tren, o practicar baile exótico le dan el toque moderno que el juego necesita.

Mata Hari es una aventura correcta con un buen desarrollo que gustará a los aficionados al personaje por su reflejo de una época convulsa de Europa.

› Por Juanma Castillo



Seducción

ARMAS DE MUJER

Mata Hari utiliza de forma más que convincente las armas de seducción para conseguir sus objetivos de espía. Dependiendo del perfil de hombre que aborde, Mata Hari podrá hacerse la débil, adular al sujeto, tomar la iniciativa, etc... Este aspecto del desarrollo del juego es muy interesante y dice mucho del planteamiento de los guionistas a la hora de acercarse a su personaje.

La ficha

Mata Hari



Desarrolladora: **dtp enterntainment AG**
Editora: **Planeta DeAgostini**
Lanzamiento: Ya a la venta
Precio: **29,95€**



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

ES UNA SUERTE disfrutar de esta aventura doblada

PEGI



www.pegi.info

Arriba y abajo

› LA POSIBILIDAD DE vivir las peripecias de Mata Hari
› LOS MINIJUEGOS SON entretenidos

› EL SISTEMA DE juego es muy simple
› TÉCNICAMENTE ES SÓLO correcta

Interferencias



SECRET FILES 2



ART OF MURDER 2





INDY FATE OF ATLANTIS

Las notas

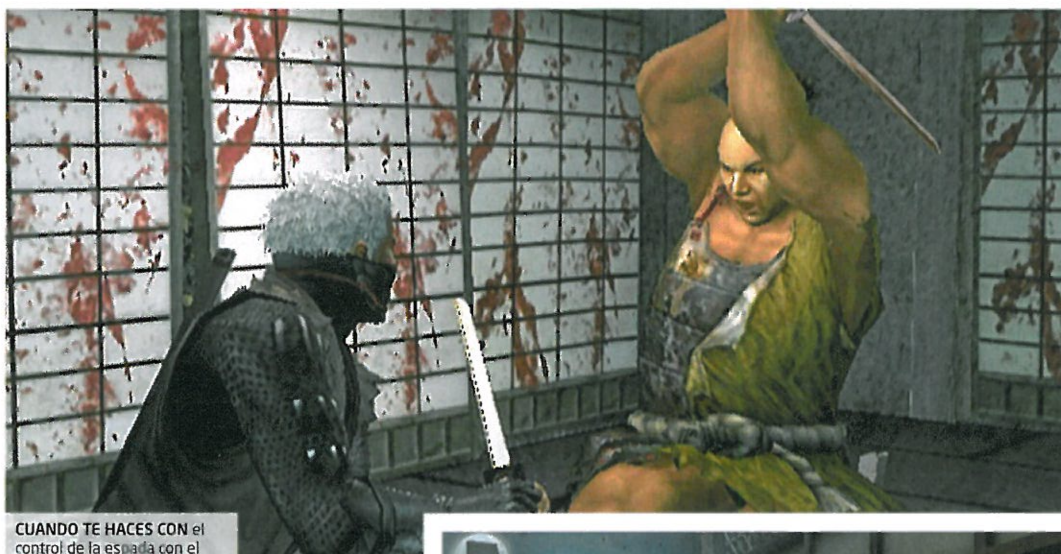
7.0

A PESAR DE la buena historia y el interés del personaje, la aventura es irregular en su aspecto técnico.

TENCHU SHADOW ASSASSINS

NINJAS CON LIBERTAD VIGILADA

Rikimaru y Ayame debutan en la consola de Nintendo con un juego muy sangriento. Aprende a ser un ninja con tu wiimote.



CUANDO TE HACES CON el control de la espada con el wiimote, la cosa mejora.

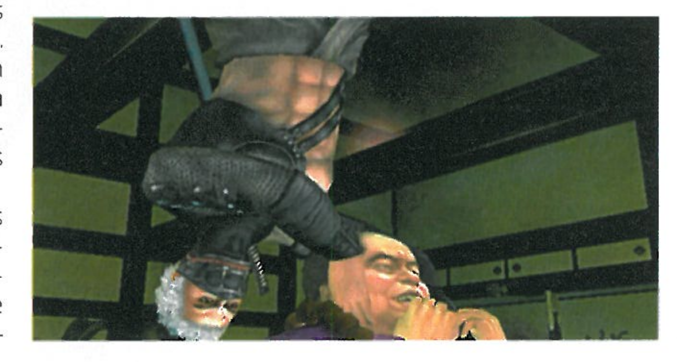
Cuando algo funciona, no lo toques. Ésta es una máxima que UbiSoft parece no tener demasiado en cuenta últimamente. La compañía no ha tenido grandes elogios tras cambiar la jugabilidad de *Prince of Persia*, y ahora, de la mano de Acquire, nos presentan la nueva versión de *Tenchu*, un clásico que no termina de adaptarse bien a las nuevas generaciones.

Abandonando el concepto de juego con libertad total para explorar e infiltrarnos por escenarios de un Japón medieval, ***Tenchu Shadow Assassin*** es un juego de sigilo que nos obliga a abordar las diferentes misiones por un único camino, y aunque en ciertos momentos disponemos de más de una opción por la que podemos optar, la verdad acaba siendo dolorosa. O haces lo que los programadores han decidido que tienes que hacer, o es tarea imposible superar las misiones sin ser visto y ejecutado por alguno de los clónicos enemigos que vigilan cada nivel.

En la parte buena de la balanza tenemos que poner que se agradece contar con títulos de una temática adulta, con una calificación para mayores de 16 años, y que sigue teniendo esa magia que sólo *Tenchu* puede ofrecer, aunque haya desaparecido el clásico gancho con el que trepar a las alturas y los consiguientes paseos por los tejados.



LA JUGABILIDAD HA SIDO REDEFINIDA, ABANDONANDO LA CLÁSICA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS



El gran problema del juego es su propia leyenda. A duras penas consigue estar a la altura de los mejores de la saga, pero si somos es la primera vez que nos ponemos a los mandos de Rikimaru o Ayame, puede ser una buena propuesta.

› *Por Ángel Llamas 'Wako'*



La ficha

Tenchu Shadow Assassin

Desarrolladora: **Acquire**
Editora: **Ubi Soft**
Precio: **59,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

TODOS LOS MENÚS y textos están traducidos.

PEGI

16+ · www.pegi.info

Interferencias

MANHUNT II · TENCHU STEALTH ASSASSINS · MADWORLD

Arriba y abajo

› BANDA SONORA SUBLIME
› UN ARGUMENTO MUY trabajado
› TÉCNICAMENTE MEJORABLE
› SE ALEJA DEMASIADO del 'estilo Tenchu'

Las notas

7.5

EDGE	6.0
IGN	8.0
3DJUEGOS	8.5
GAMETRAILERS	7.4

AUNQUE CONSIGUE RENOVAR la saga, no llega a donde sus predecesores.

En la red

Página oficial **http://tenchu4game.uk.ubi.com**

UN PES NUEVO... O COMO EL DE SIEMPRE

Elige la forma en la que quieres jugar al juego de fútbol más esperado en Wii porque Konami no ha arriesgado y ha incorporado un control novedoso y lleno de imaginación y el de toda la vida para los jugones.

A nadie le deja indiferente este *Pro Evolution Soccer 2009* para Wii. O lo odias o lo adoras. Incluso se da el caso de empezar odiándolo y terminar deseándolo. ¿Dónde está el truco? Una vez más en el control. Los de Konami se han dejado los cuernos a lo largo del año para conseguir hacer un juego que casi cualquier mortal con un poco de paciencia lo pueda dominar. Eso sí, hace falta esa paciencia porque las mecánicas de regates, pases y posibilidad de mover a los jugadores al mismo tiempo no son sencillas desde el primer momento.

Lo bueno es que engancha. Este *PES 2009* no te hace desesperarte y tirar el mando al sillón para no volver a verlo más, sino que al ver cómo poco a poco progresas, te haces adicto a aprender una nueva forma de jugar al futbol.

Y es que ese es el segundo secreto del juego: la reinvención.

El nuevo fútbol

Parecía que todo estaba inventado y que entre *PES* y *FIFA* se iban a ir alternando en cuanto a novedades en esto de los juegos de fútbol. De pronto, y por culpa de la Wii, hubo que inventar algo. Algo que hiciese que te movieses y que jugar al fútbol fuese una actividad más allá de los pulgares.

En *PES 2009* encontramos un nuevo juego que ha incorporado algunos de los elementos que tanto se echaron de menos el año pasado, entre ellos, claro, la Liga Máster y los partidos con los Miis.

Con eso y con el simple gestor que te permite dominar los diferentes aspectos del club, *PES* crece en nuevas direcciones más allá de los pulgares de sus aficionados de toda la vida. Ahora habrá que ver si los nuevos, los jugadores de Wii, también responden al estilo que quiere dar Konami. Y si no, mando en horizontal y a tirar de pulgares, como toda la vida.

› ***Por Chema Antón***





TODOS LOS MOVIMIENTOS DE TU CONTROL se irán reflejando sobre el campo.

Más gente

PES 2009 LLAMA AL JUEGO EN EQUIPO

Poder dominar todo el equipo con la 'varita mágica' del wiimote hace que los partidos en cooperativo se conviertan en una delicia ya que mientras que uno de los jugadore irá creando espacios, juego sin balón y posibilidades, el otro podrá encargarse de conducir la pelota. Es muy posible que esta versión se identifique más estrechamente con el juego en equipo de lo que nunca ninguna otra versión lo hizo. Y es que la consola ayuda.



La ficha

PES 2009

Desarrolladora: Konami
Editora: Konami
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

JULIO MALDONADO SE encarga de comentar.

PEGI

3+ · PEGI ONLINE · www.pegi.info

Arriba y abajo

› UN CONTROL MUY bien adaptado a Wii
› EL GESTOR DEL equipo es muy completo
› ES DIFÍCIL PARA quien no lo haya jugado antes por lo que se hace poco accesible.

Las notas

9.3

NGAMER UK	9.0
IGN	8.5
EUROGAMER	8.0
MERISTATION	8.5

LA APUESTA DE control de PES 2009 mejora la del año pasado y es la mejor opción en Wii.

En la red

Página oficial www.pesclub.es

Concurso

Participa en el sorteo de 2 packs PES 2009 de Wii en los que se incluyen además del juego Pro Evolution Soccer 2009 para Wii, una bolsa, un llavero y una camiseta del popular juego del fútbol. Para participar sólo tienes que enviar un mensaje de móvil al 5549 con la palabra MP (espacio) PES. Más información en la página 166.

CODENAME PANZERS: COLD WAR

UNA GUERRA FRÍA COMO HACE 50 AÑOS

Hemos podido probar durante más tiempo la propuesta militar de StormRegion y nos convence: Acción, estrategia y espectáculo visual.

Los amantes de la estrategia en PC no pueden estar más que de enhorabuena, pues a los muchos y buenos títulos que pueblan las tiendas estos últimos meses, se incorpora esta continuación de la exitosa franquicia Codename Panzers con todas las características para convertirse en un nuevo clásico del género.

Sí es cierto que el juego que nos ocupa no dispone del tirón mediático de un *Total War*, pero los aficionados a la saga agradecerán las novedades jugables y de contenido de esta nueva entrega del clásico RTS. Para empezar, el escenario cambia y saltamos de la ya manida Segunda Guerra Mundial a la Guerra Fría, pero en un contexto ficticio donde las escaladas de tensión entre los USA y la URSS ha acabado cuajando en un enfrentamiento armado.

Campaña potente

De ese modo, en la campaña individual formada por 18 misiones daremos una vuelta de tuerca a lo planteado en Panzers II y jugaremos con la OTAN (y los soviéticos en contadas ocasiones) para completar el modo historia.

Codename Panzers: Cold War incorpora novedades jugables como los puntos de prestigio que permitirán adquirir y reparar tus unidades y, al mismo tiempo, se ha minimizado enormemente la gestión de recursos, acercando el desarrollo de este título al de *Warhammer 40.000: Dawn of War II* o *World in Conflict*.

Misión tras misión o en modo multijugador, dispondrás de tus unidades acorazadas o infantería que además podrás desarrollar con puntos de experiencia y nuevas habilidades.

Un juego que debes probar.

› *Por Juanma Castillo*





LA INFORMACIÓN EN PANTALLA es más que suficiente para sacar adelante tus misiones

La ficha

Codename Panzers: Cold War

Desarrolladora: **StormRegion**
Editora: **Atari**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas

Idiomas

Voces (Reino Unido) Textos (España)

NO LES HABRÍA costado nada doblar las voces

PEGI

12+

www.pegi.info

Arriba y abajo

› ES UN ESPECTÁCULO visual
› ES ENTRETENIDO Y mantiene el interés

› ES POCO INNOVADOR, se parece a muchos otros, aunque no es peor que ninguno

Las notas

7.5

VANDAL	7.3
MERISTATION	7.0
GAMESPOT	5.5
IGN	6.9

ES UN JUEGO redondo en casi todo. Como mucho, si estás cansado del género, no te sorprenderá.

En la red

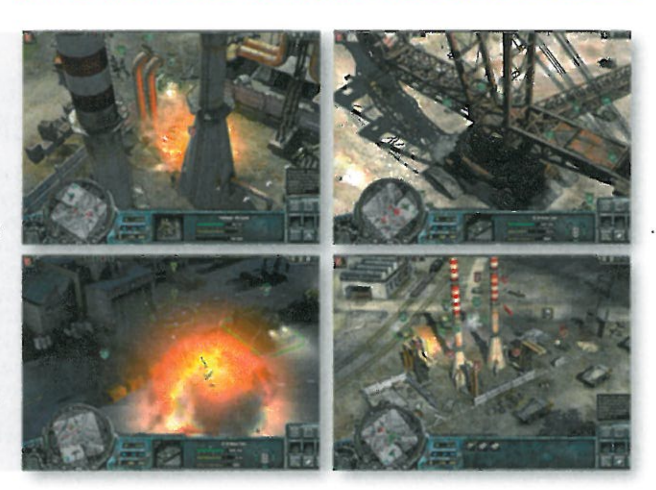
Oficial www.codenamepanzerscoldwar.com

COLD WAR ESTÁ A LA ALTURA DE LOS MEJORES RTS DE LA ÚLTIMA HORNADA

Gráficos

UN ASPECTO VISUAL DE AUTÉNTICO LUJO

Code Name Panzers: Cold War presenta un acabado técnico de auténtico lujo, sobre todo con una gráfica medianamente potente. Los modelos de los tanques son muy detallistas y, sobre todo, los efectos de explosiones y partículas le confieren al título un aspecto realista y espectacular no visto en este tipo de juegos desde el mencionado World in Conflict, lo que es mucho decir, a pesar del tiempo transcurrido. Disfruta de tu tarjeta gráfica nueva con este juego y si tienes dos monitores, podrás utilizar el segundo para mapas y objetivos.



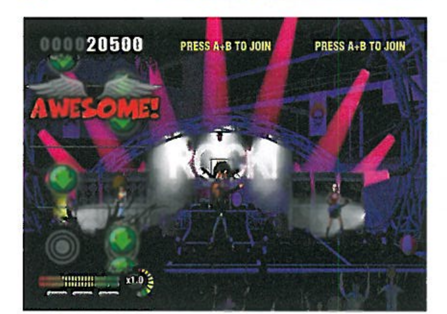
ROCK REVOLUTION

EL REGRESO DE LOS PIONEROS NIPONES

Konami vuelve a reclamar lo que es suyo: el trono del género musical. Lo malo es que lo hace como si Guitar Hero nunca hubiese existido.



LA VERSIÓN DE WII sigue la tradición de la consola y muestra unos gráficos más infantiles que PS3 y Xbox 360.



HASTA TRES JUGADORES PODRÁN participar de forma simultánea en el juego, aunque ninguno podrá cantar.

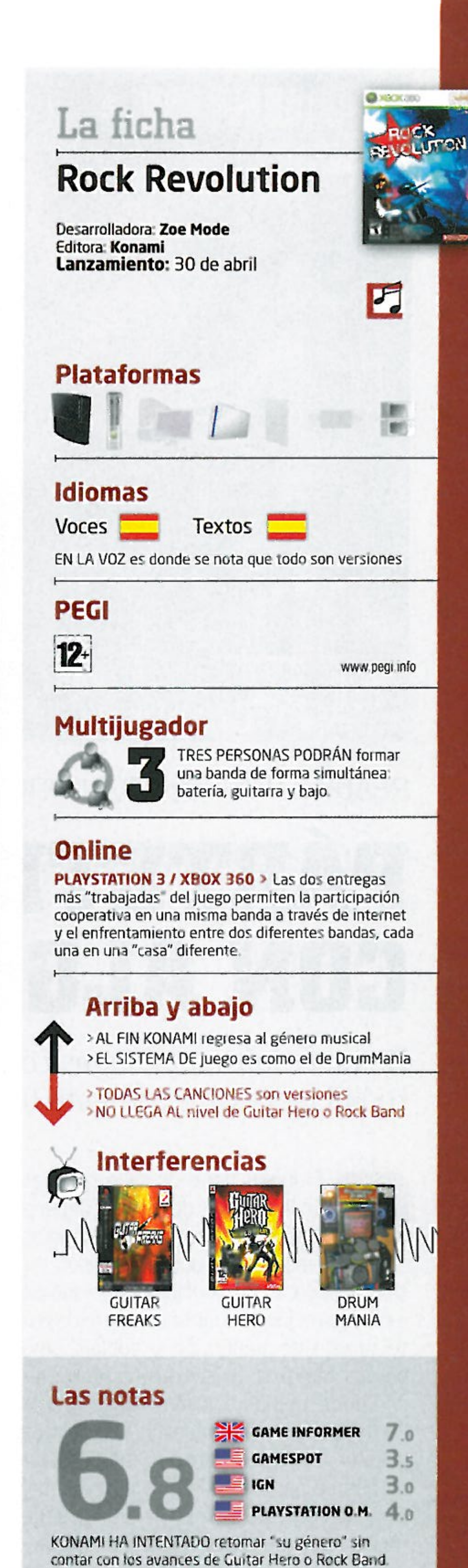
Si hay una compañía que haya impulsado el género musical, muy por encima de Harmonix (Rock Band) o Red Octane (Guitar Hero), esa es Konami. El problema es que creó los cimientos del género con grandísimos títulos como Guitar Freaks o DrumMania, pero encerró sus aspiraciones en tierras niponas. Ahora, cuando el género musical se ha convertido en un auténtico fenómeno de masas, Konami vuelve a la carga para recordarnos quien lo inventó... lo malo es que han retomado el género donde lo dejaron hace años. Zoe Mode ha creado un título que imita las sagas musicales de Konami; eso implica un control exigente y poco intuitivo y el auténtico lastre del juego: las cuarenta canciones incluídas son versiones. El juego es compatible con los instrumentos de las dos grandes sagas musicales, aunque es posible adquirir un "pad" de batería creado en exclusiva para el juego... lo malo es que imita, y muy bien, un pad electrónico, pero no una batería real, algo que, al fin y al cabo, puede considerarse otro fallo.

› Por Lázaro "Doc" Fernández

Versiones para Nintendo

TOCA TAMBIÉN EN DS Y EN WII

Las consolas más de moda de los últimos tiempos también tienen su particular versión de Rock Revolution. Tanto la versión de Wii como de DS se caracterizan por utilizar sus peculiares sistemas de control (detección de movimiento en Wii, stylus en DS) para el uso de algunos de los instrumentos del juego.



La ficha

Rock Revolution

Desarrolladora: **Zoe Mode**
Editora: **Konami**
Lanzamiento: 30 de abril

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

EN LA VOZ es donde se nota que todo son versiones

PEGI

12+

www.pegi.info

Multijugador

3 TRES PERSONAS PODRÁN formar una banda de forma simultánea: batería, guitarra y bajo.

Online

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 › Las dos entregas más "trabajadas" del juego permiten la participación cooperativa en una misma banda a través de internet y el enfrentamiento entre dos diferentes bandas, cada una en una "casa" diferente.

Arriba y abajo

› AL FIN KONAMI regresa al género musical
› EL SISTEMA DE juego es como el de DrumMania

› TODAS LAS CANCIONES son versiones
› NO LLEGA AL nivel de Guitar Hero o Rock Band

Interferencias

GUITAR FREAKS · GUITAR HERO · DRUM MANIA

Las notas

6.8

GAME INFORMER	7.0
GAMESPOT	3.5
IGN	3.0
PLAYSTATION O.M.	4.0

KONAMI HA INTENTADO retomar "su género" sin contar con los avances de Guitar Hero o Rock Band.

En la red

Página oficial es.games.konami-europe.com



LOS GOLPES SON ESPECTACULARES y algunos efectos los hacen todavía más apoteósicos.

READY 2 RUMBLE REVOLUTION

PÁRTETE LA CARA CON ALGÚN FAMOSO

No hace falta que hagas como Paco Porras, basta con que enchufes tu Wii y disfrutes de este muy aconsejable juego de lucha en 3D.

Tal juego tiene un fallo garrafal. En este tipo de títulos debería ser exigible que las compañías se comprometiesen a una localización total del juego. Y no por el idioma, ya que en este caso el juego cuente con un excelente trabajo de traducción y doblaje, sino por los famosos. Lo suyo sería poder tener entre manos a Julián Muñoz y a la Pantoja, a Nuria Bermúdez y Dani Güiza, a la Esteban y la Campanario... todo el elenco que se pasea por los platós, saraos y prisiones de este país. Entonces, el juego no sólo sería un éxito, sino que arrasaría.

Con lo que se encuentra el jugador es con un muy aconsejable juego de lucha en tres dimensiones, pero con vista lateral. Basta de ponerse en la piel del personaje y recibir los golpes en la cara como en *Wii Sports* o en los más recientes *Don King: El Boxeo* y *Punch-Out!!* que está por salir. Aquí con la palanca del nunchako en lugar de dirigir los golpes, moverás al personaje por el ring consiguiendo mayor dinamismo y posibilidades como la de esquivar algunos golpes que vengan directos. Como títulos anteriores, la mecánica exige golpear recolectando las letras de RUMBLE para luego, con ellas, soltar un golpe especial que deje noqueado al contrario.

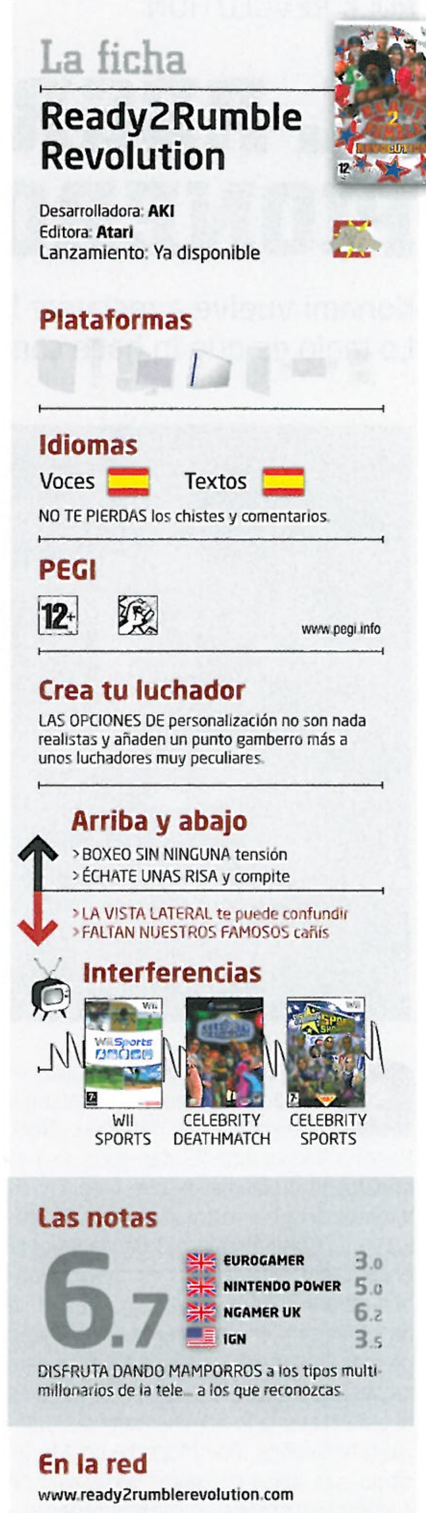



CUANDO HAYAS RECOPILADO LAS letras de RUMBLE, el golpe especial será inminente.

Buen humor

A la panda de famosos que aparecen en el juego no sabemos cómo les habrá sentado la aparición, pero la sensación de soltar mamporros contra sus reconocibles caras no genera sino buen humor.

> *Por Chema Antón*



La ficha

Ready2Rumble Revolution

Desarrolladora: **AKI**
Editora: **Atari**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

NO TE PIERDAS los chistes y comentarios.

PEGI

12+ www.pegi.info

Crea tu luchador

LAS OPCIONES DE personalización no son nada realistas y añaden un punto gamberro más a unos luchadores muy peculiares.

Arriba y abajo

- > BOXEO SIN NINGUNA tensión
- > ÉCHATE UNAS RISA y compite
- > LA VISTA LATERAL te puede confundir
- > FALTAN NUESTROS FAMOSOS cañís

Interferencias

WII SPORTS — CELEBRITY DEATHMATCH — CELEBRITY SPORTS

Las notas

6.7

EUROGAMER	3.0
NINTENDO POWER	5.0
NGAMER UK	6.2
IGN	3.5

DISFRUTA DANDO MAMPORROS a los tipos multimillonarios de la tele... a los que reconozcas.

En la red

www.ready2rumblerevolution.com

Modo práctica

ENTRENA DURO

Para poder avanzar en el juego, tienes que entrenar con los personajes y subir sus niveles. Cuanto más entrenes, más fuertes, rápidos y ágiles serán.




LOS MUTANTES QUE PUEBLAN el buque estan congelados, pero se mueven que da gusto.

CRYOSTASIS

MIEDO EN EL CÍRCULO POLAR ÁRTICO

Terror psicológico y mucho frío, es lo que te espera en el interior de un buque varado en pleno Polo Norte.

Estamos ante una interesante y gélida propuesta para los amantes de los 'survival-horror'. Esos juegos que mezclan acción y 'miedito' a partes iguales. *Cryostasis* añade a la mezcla, además de los típicos monstruos y ambientación claustrofóbica, un elemento muy original: el frío.

En el juego nos metemos en la piel de una especie de científico, Alexander Nesterov, que se aventura a investigar en las entrañas del 'Viento del Norte', un enorme buque rompehielos ruso atrapado en el círculo polar ártico años atrás. Toda la tripulación del barco murió congelada, pero nadie sabe qué ocurrió.

Visiones y algo más

El juego no cuenta con un apartado técnico para tirar cohetes, pero cumple. En nuestro avanzar por pasillos oscuros y claustrofóbicos utilizaremos puños y armas de la guerra fría (nosrmalmente, viejos y atascados rifles rusos) contra los helados mutantes. Nuestro protagonista, que sufre terroríficas visiones, intentará sobrevivir y averiguar qué pasó.

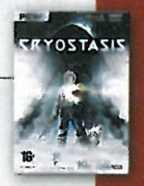
>Por Gustavo Maeso


NUESTRO PROTAGONISTA PUEDE VER el pasado y modificarlo, para cambiar el presente. Un lío plagado de fantasmas.

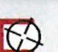

ES MEJOR CONTAR CON algún arma, porque a puñetazos el juego no responde muy bien.

La ficha

Cryostasis



Desarrolladora: **Action Forms**
Editora: **505 Games**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

CUENTA CON UN decente doblaje al castellano

PEGI





www.pegi.info

Requerimientos PC

MÍNIMOS> WINDOWS XP/VISTA • RAM: 1 GB • CPU: Pentium 4 a 2,4 GHz • DVD-ROM • 6 GB HD • Tarjeta gráfica mínima: NVIDIA Geforce 7800 o ATI Radeon X1800 o superiores • Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0 **RECOMENDADOS >** Windows XP/ Vista • RAM: 2 GB • CPU: intel Core 2 Duo 3 GHz • Tarjeta gráfica: NVIDIA Geforce 8800 o ATi Radeon X2800 • Tarjeta de sonido: SoundBlaster X-Fi

Arriba y abajo



>INTERESANTE HISTORIA Y ambientación
>ESTÁ COMPLETAMENTE TRADUCIDO

>TÉCNICAMENTE FLOJO
>LOS ESCENARIOS SON muy repetitivos

Las notas

6.5

PC FORMAT	8.3
EUROGAMER	6.0
EDGE	6.0
TOTAL PC GAMING	5.0

ES UN SHOOTER entretenido con una buena historia, pero al final es monótono y cansa.

En la red

Página oficial **www.cryostasis-game.com**

Termodinámica

MANTENIENDO EL CALOR



En la pantalla aparece un medidor de temperatura que indica cuánto falta para que nos congelemos. Lo mejor, es que todos los objetos en el juego tienen su temperatura y nuestro protagonista puede entrar en calor arrimándose a aquellos objetos que guarden calor. Esto es esencial.

ANATOMÍA DE GREY

EVITA LA EPIDEMIA EN SEATTLE GRACE

Toma decisiones que cambien el rumbo de la historia, opera a los pacientes y sumérgete en los entresijos amorosos de la serie de médicos.

El juego, que ha contado con los guionistas de la serie, es una combinación muy equilibrada de argumento (líos amorosos incluidos), acción, minijuegos y muchas operaciones donde el jugador es el protagonista en todo momento. No sólo recrea a la perfección los escenarios, personajes y situaciones del hospital Seattle Grace e incluye las voces originales en inglés subtituladas al castellano, sino que se convierte en toda una nueva temporada de la serie al plantear una historia que transcurre en episodios y escenas (un episodio tiene una media de 5 escenas). A lo largo de éstas serás cada uno de los personajes de la serie y te enfrentarás a elecciones, desafíos y operaciones. En cada caso deberás resolver con éxito los múltiples minijuegos que se te plantean y de ello dependerá que la historia tome el rumbo que deseas. Sí, está en tu mano qué hacer y cómo hacerlo, si quieres que la Doctora Grey flirtee en el ascensor con el Doctor Sheperd o que se haga la dura. Sin duda, un gran acierto que te permitirá que cada vez que introduzcas el juego en la consola te encuentres ante una historia totalmente diferente.

A corazón abierto

Hay que hacer una mención especial a la las operaciones a vida o muerte, quizá una de las partes más logradas. A lo largo del juego harás cosas tan sencillas como cambiar una venda o poner una inyección, y cosas tan complejas como perforar un cráneo retirando el hueso, succionando la sangre y volviendo a colocar todo en su sitio para terminar dando unos puntos. ¿Cómo andas de pulso?

› Por Reikax (www.yonosoyfreak.com)

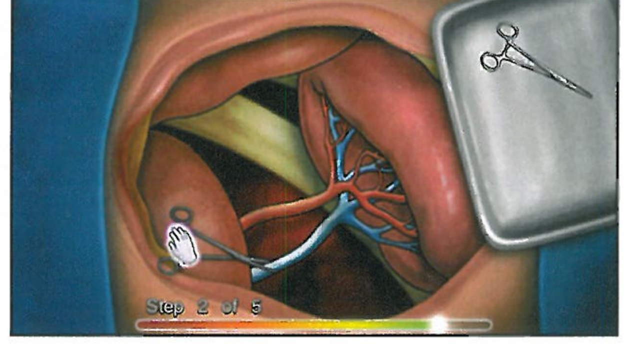






LA RECREACIÓN DE LOS escenarios y situaciones hacen que te veas dentro de la serie.

ESTÁ EN TU MANO HACER QUE LA DRA. GREY FLIRTEE CON EL DR. SHEPERD



La ficha

Anatomía de Grey

Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas
Voces · Textos
LAS VOCES EN inglés son de los actores.

PEGI
12+
www.pegi.info

Arriba y abajo
› LA PERFECTA RECREACIÓN de la serie
› ES UNA HISTORIA nueva cada vez
› DEMASIADO SENCILLO
› ALGO REPETITIVO EN ocasiones

Las notas
6.5
IGN 6.3
GAMERVISION 5.3
LA HISTORIA INTERACTIVA de estos médicos puede llegar a quedarse algo corta.

En la red
www.greysanatomyvideogame.com

Concurso
Regalamos 5 copias del juego entre las personas que envíen un SMS a 5549 con la palabra clave MP (espacio) GREY (ver página 166).

Esto me suena

OPERANDO AL ESTILO TRAUMA CENTER

Cuando llegue el momento de meter mano a algún paciente al cualquiera que haya jugado al título de Nintendo se le vendrá a la cabeza algunas de las habilidades que podía desarrollar en *Trauma Center* y que en el juego de Ubisoft se ven algo mermadas. Podemos achacarlo a que es más realista.



LAS PREGUNTAS, LOCALIZADAS PARA cada país, no son demasiado difíciles.

TRIVIAL PURSUIT

¿QUIÉN ES EL MÁS LISTO DE LA CASA?

Trivial Pursuit se va a convertir en uno de esos juegos obligatorios para las largas tardes de verano... y sin tirar dados ni buscar quesitos.

Desde el lanzamiento de Trivial Pursuit en 1982, el famoso juego de tablero ha desafiado a millones de de jugadores en sus diversas versiones (del Trivial Pursuit clásico al Trivial Pursuit Familia, Trivial Pursuit Junior, y el Trivial Pursuit Edición del 25 Aniversario). Por fin llega para las consolas.

Se acabó eso de contar, el juego lo hace todo. Verás como tu ficha se desplaza de una forma muy original por el tablero interactivo, andando, buceando o volando como un ovni.

Para empezar, elige el color de tu ficha y selecciona un personaje, aunque en esta ocasión no podrás emplear tu Mii. Una vez seleccionado selecciona el tipo de partida en solitario 'limpiar el tablero', 'multijugador estándar' o 'multijugador ultrarrápida'. A continuación los modos de juego, el ya conocido "Trivial Clásico" o "Sucesos y Amistades" y finalmente si deseamos que las diferentes preguntas de las categorías estén basadas en el cine.

Un gran acierto incluir el modo individual 'limpiar el tablero' donde el objetivo será responder bien a todas las preguntas para ir eliminando casillas del tablero e ir consiguiendo multiplicadores de puntos.

Un valor añadido es escuchar la voz de Constantino Romero que nos acompañará con sus comentarios a lo largo de toda la partida como si se tratara de una retransmisión. Sin duda, un juego muy divertido en el que encontramos múltiples combinaciones para pasar un buen rato con la familia o los amigos.

>Por Reikax (www.yonoyfreak.com)



UN TÍTULO PARA COMPARTIR con amigos, familia y demás fauna.



La ficha

Trivial Pursuit

Desarrolladora: **Electronic Arts**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

CONSTANTINO ROMERO TE lleva a un concurso de TV

PEGI

3+

www.pegi.info

Multijugador

4

HASTA CUATRO JUGADORES y no hacen falta cuatro mandos, te sobrará con uno.

Experto en cine

EL JUEGO PLANTEA un reto especial para los amantes del cine a través de un bloque temático basado completamente en preguntas sobre el séptimo arte. De hecho puedes hacer que todas las preguntas de una partida sean sobre distintos temas del cine.

Arriba y abajo

>EL MODO 'SUCESOS y amistades'
>LA VOZ DE Constantino Romero

>EL TEXTO SE ve demasiado pequeño
>LAS PREGUNTAS NO son demasiado difíciles



Las notas

8.5

IGN 7.8
GAMESPOT 6.0

EL AÑADIDO DE los nuevos modos revitalizan un juego que siempre se convierte en un reto.

En la red

www.es.ea.com/games/16450.Wii/GameInfo/

Un juego nuevo

APUESTO A QUE NO TIENES NI IDEA

El modo más divertido es el de "Amistades y Sucesos" que añade al juego un aliciente extra, ya que puedes ganar quesitos sin acertar preguntas. Podrás conseguir puntos apostando si tus amigos sabrán o no la respuesta, incluso puedes apostar a que no las saben pero tú sí y conseguir así arrebatarles los quesitos. También se sustituyen las casillas de volver a tirar y aparecen los sucesos de bonificación que pueden cambiar por completo el rumbo del juego. Para acabar, una ronda de preguntas en las que cada quesito conseguido representará una vida para conseguir aniquilar a tus contrincantes.

TRACMANIA DS

ADELANTANDO POR LA DERECHA

La popular saga que ya ha triunfado en los ordenadores personales hace su debut en la pequeña de Nintendo con un juego más que notable.

Nos encontramos ante uno de esos juegos que cuenta con una larga tradición en los ordenadores de sobremesa, de esos que se hace difícil pensar que puedan triunfar sin un ratón y un disco duro. La característica principal de *Trackmania* ha sido siempre su completo editor, por lo que su traslado a una consola portátil se antoja cuanto menos, complicado. Pero los chicos de Firebrand pasan la prueba con nota.

Además del editor, otro de los grandes referentes de la saga ha sido siempre su desenfadada y adictiva jugabilidad, concepto que mantiene en esta versión portátil, convirtiéndolo en, con permiso de Mario Kart, el mejor juego de su género.

Trackmania DS cuenta con tres tipos de terreno, Circuito, Desierto y Rally, cada uno con sus correspondientes coches y circuitos, que nos presentarán una amplia variedad de desafíos debido a los diferentes trazados y el comportamiento de los vehículos en estos.

En el clásico modo Carrera tendremos que rebajar un tiempo concreto para conseguir medalla de oro, plata o bronce y así poder avanzar al siguiente desafío. Para ayudarnos en esta tarea tenemos la posibilidad de correr contra tres fantasmas, coches manejados por la CPU que tienen el record de oro, plata y bronce respectivamente, teniendo la posibilidad de correr contra los tres a la vez, o activando sólo alguno de ellos.

La cantidad de elementos desbloqueables que compraremos en la tienda con puntos que conseguimos, le dan un aliciente para continuar jugando que le ha sido arrebatado por la ausencia de modo online, aunque tiene modo cooperativo en la misma consola, o mediante WIFI.

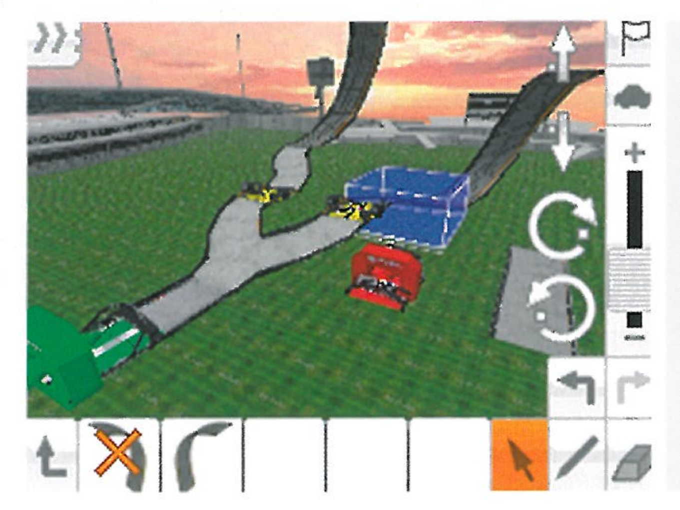
› Por *Ángel Llamas 'Wako'*





LA VERSIÓN PARA DS guarda todo el espíritu de la serie de juegos que triunfa en PC.

TAL VEZ, EL MEJOR JUEGO DE COCHES PARA DS, CON PERMISO DE MARIO KART



La ficha

Trackmania DS

Desarrolladora: **Firebrand**
Editora: **Planeta de Agostini**
Precio: **29 €**
Lanzamiento: Abril

Plataformas

9 JUEGOS COMPLETAN LA SAGA que ha triunfado en PC, si incluimos un mini-juego en formato flash llamado 'Mini-Trackmania'.

PEGI

3+ www.pegi.info

Arriba y abajo

› RÁPIDO, DIRECTO Y divertido
› FIEL A SUS orígenes

› LA CARENCIA DE modo multijugador
› NO PODER COMPARTIR circuitos

Las notas

8.5

NINTENDO MAG	8.6
EDGE	8.0
IGN	7.8
NGAMER	7.7

AUNQUE VA A rebufo de Mario Kart, es un gran juego de conducción arcade para DS.

En la red

Página oficial **www.trackmanianations.com**

Editor de circuitos

PISTAS PARA DAR Y TOMAR

Sin duda uno de los puntos fuertes de la saga es su completísimo editor, que nos permitirá crear una variedad de circuitos donde el único límite es la imaginación.. y un número concreto de bloques que podemos usar. Con el stylus de la Nintendo DS y un poquito de práctica, estarás diseñando circuitos de lo más trabajados y luego, a probarlo con tus mejores coches. Esta posibilidad de crear tus propias pistas hace que el juego tenga trazados infinitos para no dejar de jugar. Una maravilla que funciona, muy bien, en la portátil de Nintendo.

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

VUELVE EL LIGÓN MÁS FAMOSO

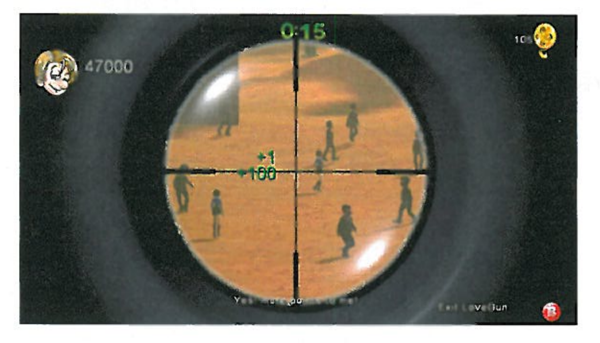
Box Office Bust continúa la fórmula propuesta por Magna Cum Laude y supone el estreno de Larry Lovage en la nueva generación



LARRY VISITARÁ ESCENARIOS DE películas famosas como el barco de "Bitanic".







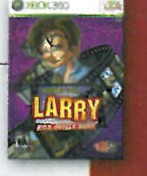
Recordaréis con nostalgia aquellas aventuras gráficas protagonizadas por el inolvidable Larry Laffer. Con el paso de los años, la saga ha sufrido un profundo cambio, dejando a un lado las aventuras conversacionales para convertirse en un juego tipo GTA. Se nos narra como Larry Lovage recibe una llamada de su tío Larry Laffer (ahora dueño de un estudio de cine) y como éste le cuenta que sospecha tener un topo ayudando a la competencia entre sus empleados. Para ayudarle, Lovage acepta un puesto en los estudios como "chico para todo" e intenta sacar a su tío del lío.

Se trata de una extensión de la fórmula usada en Magna Cum Laude y vuelve a proponer un entorno abierto con misiones que resolver. *Box Office Bust* apuesta por los minijuegos, los saltos y la conducción para solventar dichas misiones, pero su nefasta cámara junto a una jugabilidad sin pulir y un apartado técnico mejorable, lo convierten en un intento fallido de resucitar una saga mítica. Por supuesto no falta el sentido del humor, pero es insuficiente para un juego al que le hacían falta unos meses más de desarrollo.

› *Por Javier Artero y AccesoXbox.com*

La ficha

Leisure Suit Larry: Box Office Bust



Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Atari**
Lanzamiento: 5 de septiembre



Plataformas





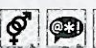
Idiomas

Voces  Textos

MUCHO MEJOR ESTANDO del todo en castellano

PEGI






www.pegi.info

Multijugador



TAN SÓLO UN jugador sin marcadores ni opciones para más personas.

Voces originales

A PESAR DE que llega con subtítulos en castellano y voces en inglés, el juego cuenta con un importante grupo de famosos actores que han prestado sus voces a los protagonistas como Carmen Electra y Jay Mohr entre otros.

Arriba y abajo



› TIENE SUS MOMENTOS
› SALE A LA venta a precio reducido



› LA CÁMARA Y el control
› TECNICAMENTE ES BASTANTE pobre

Interferencias


GTA


MAGNA CUM LAUDE


LARRY VII

Las notas

5.2

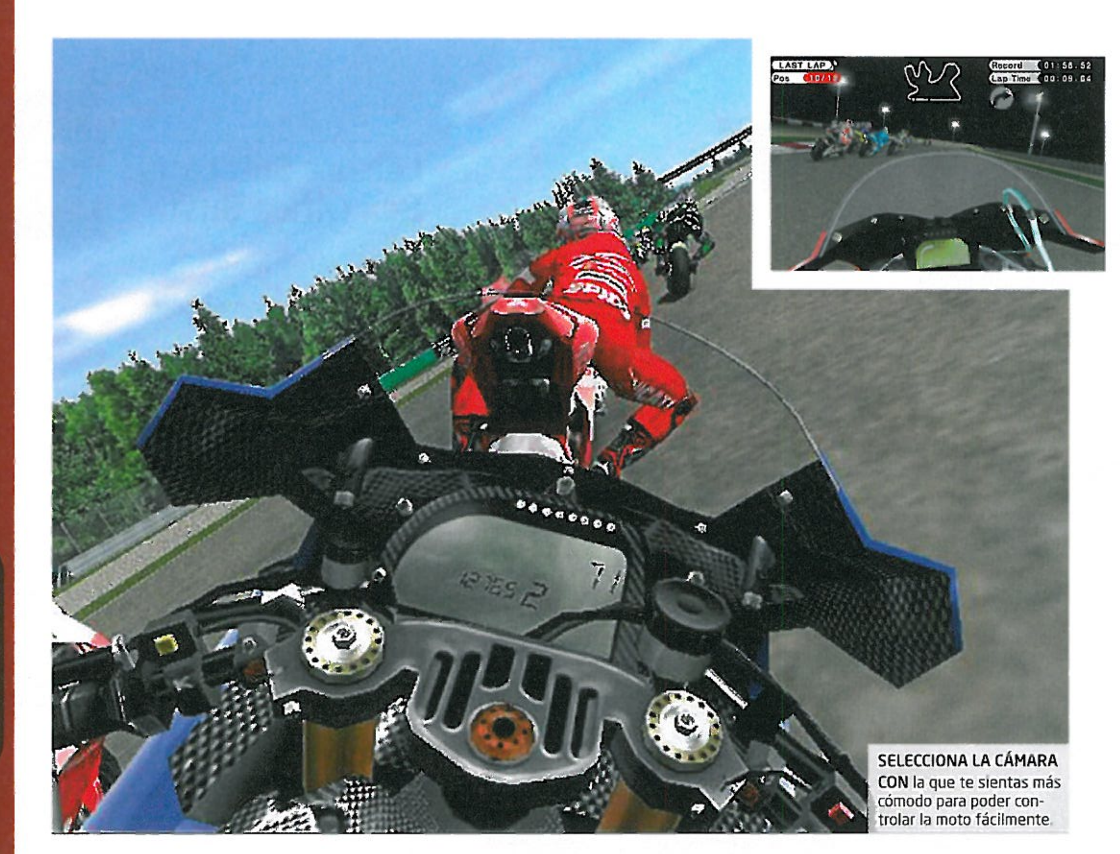
VANDAL	4.5
MERISTATION	4.0
EUROGAMER	2.0



PODRÍA HABER SIDO divertido de no ser por los problemas jugables que presenta.

En la red

Página oficial **es.codemasters.com/games/index.php?gameid=3030**



SELECCIONA LA CÁMARA CON la que te sientas más cómodo para poder controlar la moto fácilmente

MOTO GP

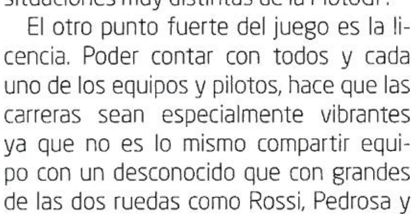
A ESTE MOTOGP LE TOCA IR A REBUFO

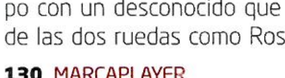
Los años dorados de los juegos de MotoGP pasaron y llegan nuevas propuestas entre las que la versión Wii no sale tan mal parada.

Para empezar, elimina cualquier idea preconcebida sobre un juego de MotoGP, porque seguro que este título para Wii no se acerca a lo que imaginas. De nada sirve compararlo con otras versiones (incluso muy anteriores), porque la gente de Capcom se ha preocupado por conseguir una experiencia de juego en la que prime el pilotaje por encima de efectos visuales o grandes artificios tecnológicos. Como muestra está la enorme cantidad de modos de juego diferentes para que puedas experimentar situaciones muy distintas de la MotoGP.

El otro punto fuerte del juego es la licencia. Poder contar con todos y cada uno de los equipos y pilotos, hace que las carreras sean especialmente vibrantes ya que no es lo mismo compartir equipo con un desconocido que con grandes de las dos ruedas como Rossi, Pedrosa y demás. Además podrás elegir la categoría que quieras (125/250/MotoGP) para tu disfrute. El manejo, supersencillo, se basa en tomar el mando en posición horizontal y presionar 1 y 2 para frenar y acelerar y usar el mando como el manillar de la moto para girarla y así tomar las curvas. No te creas que es fácil, para nada es un juego en el que sólo tengas que preocuparte de acelerar, aquí el freno es fundamental y saber encarar el trazado y memorizarlo es vital para el éxito.

>Por Chema Antón





TODO EL MUNDO QUIERE ser Valentino Rossi y MotoGP de Wii te lo permite.

La ficha



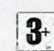
Moto GP
Desarrolladora: Capcom
Editora: Koch MEdia
Lanzamiento: 24 de abril 2009



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

EL JUEGO ESTÁ completamente en castellano

PEGI



www.pegi.info

Multijugador



2 JUGADORES COMO MÁXIMO y en una consola

Modos

PLAYSTATION 3 > en el modo cooperativo en Live con la pantalla partida **XBOX 360 >** en el modo cooperativo en Live con la pantalla partida **PC >** en el modo cooperativo en Live con la pantalla partida **WII >** en el modo coopera.

Arriba y abajo

>PRIMER JUEGO DE MotoGP en Wii
>LICENCIAS DE TODOS los equipo
>MUCHOS MODOS DE juego distintos

>EL MULTIJUGADOR SIN online pierde.

Las notas

6.8

IGN	5.0
NINTENDO POWER	4.0

DE POCO VALE comparar este MotoGP con cualquiera de otra plataforma. Valora el concepto.

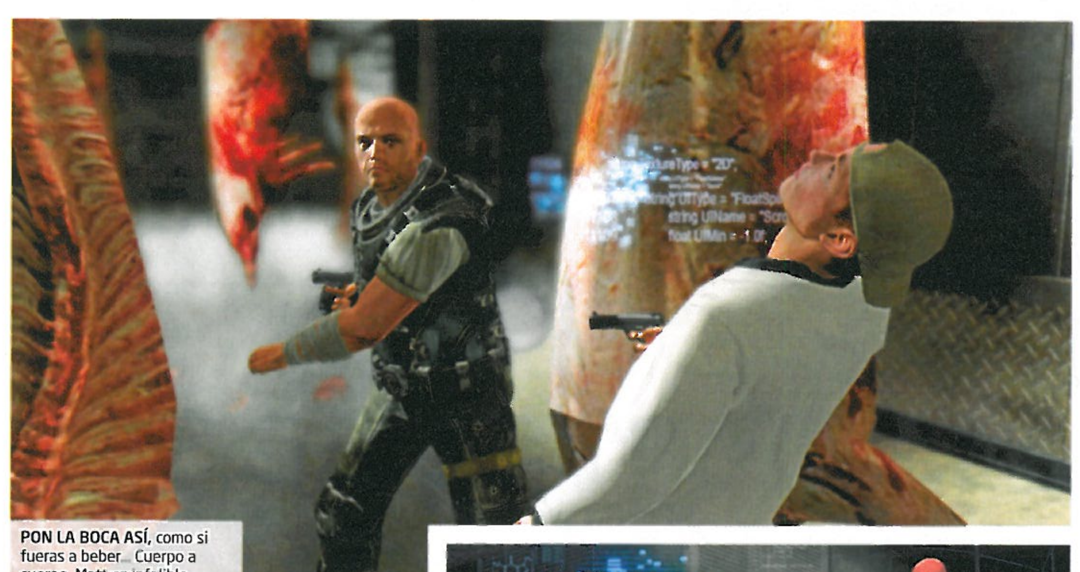
En la red

Página oficial **www.capcom-europe.com//games/MotoGP-Nintendo-Wii**



MATT HAZARD SE RÍE DE LOS VIDEOJUEGOS

Vicious Cycle acierta con una parodia actual del mundo de los videojuegos, pero se olvida de algún que otro detalle jugable.



PON LA BOCA ASÍ, como si fueras a beber... Cuerpo a cuerpo, Matt es infalible.

Después de disfrutar con sagas como *Monkey Island* o títulos como *Baldur's Gate*, empezábamos a echar de menos las parodias en el mundo de los videojuegos. Menos mal que Vicious Cycle se ha decidido a poner la nota cómica en la actual generación con *Eat Lead: The Return of Matt Hazard*.

El juego está protagonizado por un hipotético héroe de las recreativas, los ocho y los dieciséis bits que, tras algunas malas decisiones (como protagonizar *Haz-Matt Cars*, un infantil juego de carreras), se encuentra inmerso en lo que puede ser su última aventura, ya que sus programadores han decidido eliminarlo a toda costa. Su planteamiento, que convierte a personajes virtuales en una especie de actores con "vida propia" es de lo más hilarante, pero su desarrollo atesora todo tipo de burlas al mundo de los videojuegos, que es parodiado continuamente.

Eat Lead no deja títere con cabeza; si en un principio parece que únicamente se ríe de los tópicos más clásicos (pantallas de carga, zombies, enemigos finales...), pronto descubriremos que también carga con auténticos "intocables" del mundo de los videojuegos. Durante el juego, nos encontraremos con personajes como el Capitán Carpintero, un adulto vestido con un colorista mono que escapa a través de una tubería verde; Master Chef, que es un cocinero con una armadura similar a la del protagonista de Halo...

EAT LEAD SE RÍE DE SUS PROPIOS FALLOS

Con *Eat Lead* te divertirás, pero gracias a su cómico argumento, porque jugabilidad tiene más bien poca. Su desarrollo es lineal y repetitivo hasta decir basta (roza el de juegos de ocho bits), la inteligencia artificial de los enemigos es nula y, con la excusa de que los desarrolladores "hackean" el juego en tiempo real para acabar con Hazard, te encontrarás con enemigos que aparecen a tu espalda por arte de magia.

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*



La ficha

Eat Lead: The Return of M. H.

Desarrolladora: **Vicious Cycle**
Editora: **D3Publisher**
Lanzamiento: Disponible

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

EL DOBLAJE ES flojete, es preferible jugar en V. O.

PEGI

16+

www.pegi.info

Interferencias



GEARS OF WAR · EPIC MOVIE · BARD'S TALE

Arriba y abajo

› EL DOBLAJE (ORIGINAL) es muy bueno
› ESTARÁS GRAN PARTE del tiempo riéndote

› SU DESARROLLO ES lineal, mecánico y repetitivo
› EL DOBLAJE AL castellano es de baja calidad

Las notas

6.6

GAMESPOT	6.0
IGN	5.2
VANDAL ONLINE	5.0
XBOX360 MAG UK	6.0

SU ARGUMENTO ES hilarante, pero es muy poco jugable: lineal, repetitivo, aburrido y difícil.

En la red

Página oficial www.eatleadvideogame.com



A TRAVÉS DEL CALENDARIO podrás estar al día de todas las fiestas de Sweet City.

COOKIE SHOP: CREA LA TIENDA DE TUS SUEÑOS

SIMULACIÓN QUE PICA LOS DIENTES

Tan adictivo que como lo pilles no vas a querer dejar de hacer pastel de calabaza en dos años.

No hace falta tener entre 6 y 12 años, ser una golosa y que te encanten los animalitos para quedarse enganchado a este *Cookie Shop: Crea la Tienda de tus Sueños*. El juego, que se desarrolla en el Mercado Sweet, te invita a que conviertas tu pequeño negocio de pastelitos en una tienda a la altura de las más grandes de Sweet City. Para ello, tienes que dedicarte a recopilar recetas, comprar los ingredientes y aprender a hacer cada uno de los dulces a través de minijuegos como los de *Cooking Mama*. A partir de ahí empiezan las clases de matemáticas. Haz las cuentas con lo que ganas cada día y aprende a ahorrar un poco y gastarte otro poco en más recetas, nuevos ingredientes, ropita para Rose (tu chocoperra y prota del juego) y muebles para la tienda.

Su aspecto ñoño, rosita y lleno de 'pijadas para niñas' lo hace tan atractivo para un público como repelente para otro, pero, en serio, si en lugar de dulces hubiera robots gigantes y una guerra nuclear, o equipos de fútbol, sería de esos títulos de estrategia y gestión soñados por los más jugones. **> *Por Chema Antón***



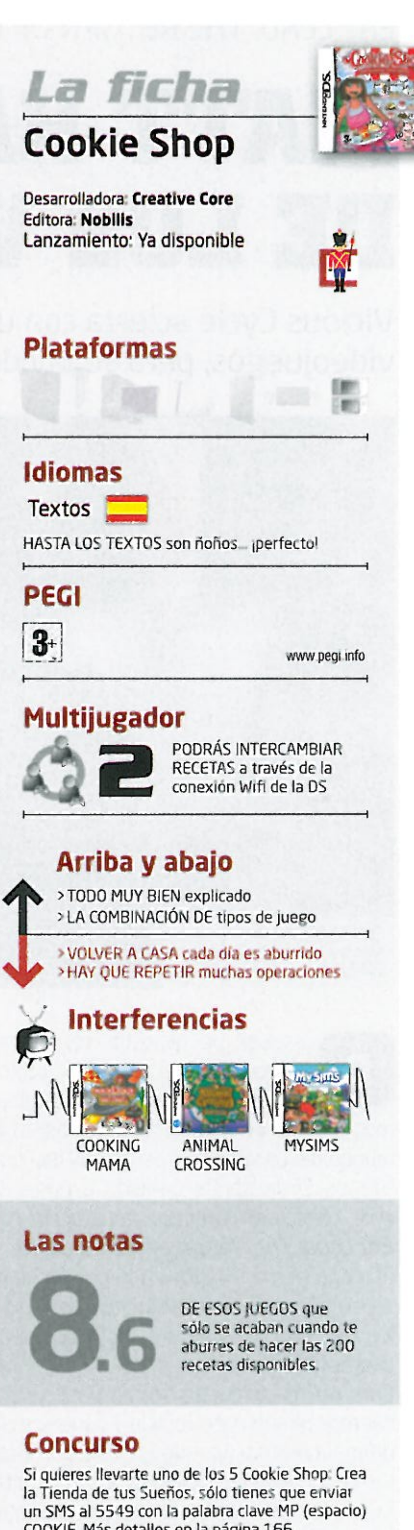
Controla el reloj

EL MERCADO SWEET ES ENORME

A lo largo del día hay muchas cosas que hacer y el tiempo se pasa volando cuando 'viajas' de planta en planta del edificio. Céntrate en tus tareas, porque si no verás que se te pasa el día y no has conseguido tus objetivos. Eso sí, no dejes de investigar el mercado porque tiene rincones de lo más apetecibles.



LA CHAVALA QUE SUJETA la bandeja y es imagen de la portada no aparece por ningún sitio del juego.



La ficha

Cookie Shop

Desarrolladora: **Creative Core**
Editora: **Nobilis**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Textos

HASTA LOS TEXTOS son ñoños... ¡perfecto!

PEGI

3+

www.pegi.info

Multijugador

2 PODRÁS INTERCAMBIAR RECETAS a través de la conexión Wifi de la DS

Arriba y abajo

- > TODO MUY BIEN explicado
- > LA COMBINACIÓN DE tipos de juego
- > VOLVER A CASA cada día es aburrido
- > HAY QUE REPETIR muchas operaciones

Interferencias

COOKING MAMA · ANIMAL CROSSING · MYSIMS

Las notas

8.6 DE ESOS JUEGOS que sólo se acaban cuando te aburres de hacer las 200 recetas disponibles.

Concurso

Si quieres llevarte uno de los 5 Cookie Shop: Crea la Tienda de tus Sueños, sólo tienes que enviar un SMS al 5549 con la palabra clave MP (espacio) COOKIE. Más detalles en la página 166.

En la red

Página oficial **www.nobilis.es**



EN UN NIVEL DEL juego regresarás a La Fraternidad destruida en la película.

WANTED: WEAPONS OF FATE

UN ASESINO DEMASIADO FUGAZ

Espectacular y rompedor como la película... pero con una duración excesivamente corta.

Desde la primera vez que vimos el título de Grin Barcelona en "vivo" (Leipzig Games Convention 2008), hemos estado esperando la aparición de *Wanted: Weapons of Fate* como agua de mayo. Al fin, alguien había pensado en las mejores formas de innovar en un género repleto de plagios, aportando suculentas novedades en el apartado jugable, con la inclusión de elementos como las balas curvadas, el "blind fire" y una avanzadísima inteligencia artificial enemiga. Por desgracia, aunque los elementos mencionados han llegado a la versión final del juego tal y como esperábamos, *Wanted* es muy corto incluso teniendo en cuenta los aparentes intentos de sus desarrolladores por "estirar" la experiencia de juego en los últimos niveles.

Weapons of Fate es muy jugable (incluso teniendo en cuenta el lento "arranque" del punto de mira) y aporta muchas novedades al género, pero un juego sin opciones on-line y con un modo historia con una vida útil de unas cuatro horas se nos antoja, a estas alturas, inaceptable. El correctísimo diseño (visual y jugable) de los primeros niveles contrasta exageradamente con los masificados y "reciclados" (la subida al campanario es "de traca") últimos escenarios. Habríamos esperado un año más por un Wanted en condiciones...

>Por Lázaro "Doc" Fernández



TANTO WESLEY COMO CROSS llevarán el traje de "asesino" aparecido en el cómic.

La ficha



Wanted: Weapons of Fate

Desarrolladora: **Grin Barcelona**
Editora: **Warner Bros Int. Ent.**
Precio: **59,95 € (360, PS3); 39,95 (PC)**
Lanzamiento: 3 de abril



Plataformas



Idiomas

Voces [UK] Textos [ES]

ENTRE SUS VOCES destaca la de Paz Vega, en inglés.

PEGI





www.pegi.info

Interferencias




WANTED (CÓMIC)


GEARS OF WAR


WANTED (PELÍCULA)

Arriba y abajo

- >APORTA VARIAS NOVEDADES jugables al género
- >LAS BALAS CURVADAS y la I. A. enemiga, lo mejor
- >SU MODO HISTORIA te durará poco más de 4 horas
- >ALGUNOS DE SUS niveles son muy repetitivos

Las notas

7.0

GAMEPRO	5.0
GAMESPOT	6.0
3DJUEGOS	6.5
DIGITAL CHUMPS	5.6

SU PLANTEAMIENTO ES rompedor, pero su desarrollo es lineal, repetitivo e increíblemente corto.

En la red

Página oficial www.wantedvideogame.com

Novedades jugables

BALAS CURVADAS



Al igual que en la película, un recurso que será indispensable para tu superviviencia son las balas curvadas. Y no es lo único que Grin Barcelona aporta al género con Wanted; lo más destacado es el comportamiento de los enemigos con respecto a tus acciones.

Descargas

COMPRAR SIN SALIR DE CASA

ICARIAN: KINDRED SPIRITS

ÍCARO EN EL CIELO DE MADRID

Dicen los grandes gurús de los videojuegos, entre ellos Peter Molyneux en este mismo número de Marca Player, que ha llegado el momento de los estudios pequeños, de los juegos más sencillos, de los proyectos reducidos. *Icarian* es exactamente eso.

Cuando Enrique, Juan, Roberto y Mauro se conocieron en Pyro Studios jamás se les pasó por la cabeza que algún día tendrían su propio juego. Y mucho menos que eso ocurriría antes de que cumpliesen los treinta. Este grupo de madrileños forman Over The Top Games, un estudio de desarrollo con sus nada glamurosas oficinas (sobre un taller de chapa y pintura) en el barrio de Vallecas y se van a estrenar autoeditándose ***Icarian: Kindred Spirits*** para Wii a través del canal de descargas WiiWare.

Icarian es un juego sencillo, lo que llamaríamos plataformas de 'scroll horizontal' y que en cristiano vendría a ser un juego en el que tu personaje se mueve avanzando horizontalmente por una larga pantalla llena de obstáculos (tipo los primeros *Mario Bros.*, *Sonic*,...). Como dice el propio Mauro López, "Ahora tenemos mucho menos tiempo para jugar y lo que se busca es un juego al que puedas jugar un par de pantallas y parar. Juegos mucho más sencillos. Muchas veces se echa de menos la inmediatez de los juegos de antes". Y así ocurre con ***Icarian*** que poco más que el uso del nunchako para manejar a nuestro personaje (que no es Ícaro, sino Nyx) y el wiimote para dominar las 'ayudas de los dioses' que nos permitirán modificar el escenario moviendo objetos o transformándolos. "Con la misma mecánica de toda la vida todavía se pueden hacer cosas interesantes, y si no mira *Braid* o *Little Big Planet*", añade Roberto Álvarez de Lara, uno de los juegos, el de Sony, que les ha marcado el camino para muchas de las cosas que incorporan a



CON LA **MISMA MECÁNICA** DE TODA LA VIDA SE PUEDEN HACER **COSAS INTERESANTES**... MIRA **BRAID**

EN OTRAS PLATAFORMAS PRIMAN LOS GRÁFICOS. LAS **LIMITACIONES DE WII**, A NOSOTROS NOS HAN AYUDADO.

su juego. Aún así, se confiesan admiradores de *Deux Ex*, de *Morrowind*, de *Metal Gear*, juegos mucho más complejos en cuanto a mecánica, historia y personajes.

Quizá fue por el hecho de poder simplificar muchos conceptos fue por lo que eligieron Wii. "Para nosotros, como para cualquier desarrollador, el tema del mando de la Wii es un reto. Todo el mundo quiere saber qué se puede hacer con él y hacer un juego. Ese fue el principal punto a favor de elegir la Wii", comenta Roberto. Otros elementos no hicieron sino inclinar la balanza a favor de la consola de Nintendo como la más apropiada para su juego, "buscábamos la distribución digital" y WiiWare ya cumple un año, es una plataforma madura y que, parece, cuida a los desarrolladores que apuestan por ella.

En estos días existen más plataformas de distribución digital. Desde Steam para PC a la AppStore del iPhone, pasando por la PSNetwork de PlayStation o el Xbox Live Arcade, pero Enrique Orrego tiene su propia visión, "En otras plataformas priman los gráficos, los efectos,... la Wii tiene una limitaciones que a nosotros nos han ayudado a centrarnos en otros aspectos del juego como la jugabilidad".

Ahora que el juego está casi acabado, apuran los días antes del lanzamiento para pulir pequeños detalles que no hacen sino mejorar el título. Cada vez que alguien se sienta delante de la pantalla con 'su' juego entre las manos, se les ve esbozar una sonrisa a medio camino entre la satisfacción personal y el orgullo de haber podido acabar un proyecto propio. **› *Por Chema Antón***



El juego

UN PLATAFORMAS APARENTEMENTE RELAJANTE

Aunque suene raro, ***Icarian*** bien pudo ser el juego de un saltamontes. Sabían que querían hacer un juego de 'algo' que volase. Por fin se encontraron de frente con el mito de Ícaro. Inventaron a Nyx, nuestro personaje, una criatura con la capacidad de volar (tras u par de aleteos, planea y luego desciende) que



desciende hasta la Antigua Grecia en busca de Ícaro. A los dioses, digamos que nos les sienta demasiado bien, pero terminan por ayudar a Nyx otorgándola algunos poderes que la permitirán modificar algunos objetos del escenario.



¿Hacen falta explosiones?

Es aquí donde empieza a trabajar el coco. ***Icarian*** plantea un muy pausado puzle, sin apenas tensión (visible), con una banda sonora y puesta en escena muy calmadas. Por un lado la tranquilidad de una Grecia en ruinas. Por otro lado la búsqueda de Ícaro a fuerza de sortear obstáculos. Y es ahí donde está el secreto de ***Icarian***, el dulce desafío que te hace incorporarte del sofá para, de una vez, tomártelo en serio. Aún no se ha anunciado precio, ni fecha de salida a WiiWare, pero es una apuesta sin riesgo. Descárgalo y disfruta de estos 15 niveles en el Olimpo tú o en compañía en el modo cooperativo.

Descargas
Comprar sin salir de casa

FIFA Ultimate Team 09

CON LOS CROMOS

Abre todos los sobres y encuentra tu estrella



No estamos ante una novedad brutal, sino ante la adaptación del modo principal de juego de Uefa Champions League 2006-2007. En él, teníamos que crear un equipo de estrellas a base de abrir sobres de cromos, que se compraban gracias a los puntos otorgados después de cada partido.

Algo parecido a lo que hacíamos de pequeños en los patios de colegio con el álbum de cromos de la liga, pero mucho más interactivo. Tres niveles de sobres y tres precios para ir encontrando nuevos fichajes para nuestro equipo de ensueño. También existen otras cartas, como equipaciones, estadios, modificadores de partido (por ejemplo, correr más rápido 45 minutos)...

Se ha mejorado ligeramente la IA y también se han incluido nuevos modos de juego y torneos online. Mención aparte merecen los nuevos diálogos entre Lama y Paco González, que acaban por redondear una actualización con aires de juego completo.





PRIMERO CREA UN JUGADOR y luego lánzate a conquistar las tierras online en alguno de sus múltiples torneos.

XBOX LIVE — 800 MS Points | 9,99 Euros
FIFA Ultimate Team
Desarrollador: **Electronic Arts**
9.0

The Pitt

FALLOUT 3 CRECE

Un nueva ciudad, Pittsburg, para descansar del Yermo

Nuevas misiones para Fallout 3 en esta ampliación descargable tanto para Xbox360 como para PC. La ciudad de Pittsburg se ha convertido en una carcel donde los esclavos trabajan para el beneficio de una casta de señores ¿o no?. Dilemas morales, nuevas armas, objetos y enemigos y entre 4 y 6 horas de juego te esperan en este nuevo pack de contenidos que supera ampliamente a Operation Anchorage, anterior expansión. No podemos más que disfrutar y esperar ansiosos la futura ampliación revolucionaria, Broken Steel.


800 MPs
La Fosa
Desarrollador: **Bethesda**
8.0









FLOCK!

ABDUCCIONES OVEJILES

Como alienígenas hemos vivido de todo, excepto la fiebre ovejera. Lo único que faltaba, un juego en el que hay que llevar a las ovejas a nuestro redil para abducirlas con deshonrosas intenciones. Divertido sin más, y además con un precio un tanto elevado.




1.200 MPs | 14.99 Euros | 14.99 Euros
Flock!
Desarrollador: **Capcom**
7.5

> Trucos

No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

NINTENDO DS

GTA CHINATOWN WARS



Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueando.

Como en todos los Grand Theft Auto, Chinatown Wars también tiene sus propios packs de trucos para desbloquear armas, vehículos y además aumentar nuestra salud o el nivel de búsqueda. Ahora sí que disfrutaréis con el "GTA guerras chinorris."

- › **Salud al máximo**: ←, ←, →, A, A, B, B, →
- › **Armadura al máximo**: ←, ←, →, B, B, A, A, →.
- › **Aumentar nivel de búsqueda**: ←, ←, →, Y, Y, X, X, →.
- › **Rebajar el nivel de búsqueda**: →, X, X, Y, Y, →, ←, ←.
- › **Pack de armas 1**: →, ↑, B, ↓, ←, →, B, →.
- › **Pack de armas 2**: →, ↑, A, ↓, ←, →, A, →.
- › **Pack de armas 3**: →, ↑, Y, ↓, ←, →, Y, →.
- › **Pack de armas 4**: →, ↑, X, ↓, ←, →, X, →.
- › **Munición explosivas para la Desert Eagle**: ←, →, X, Y, A, B, ↓.
- › **Día nublado**: ↑, ↓, ←, →, X, Y, ←, →.
- › **Día soleado**: ↑, ↓, ←, →, A, B, ←, →.
- › **Huracán**: ↑, ↓, ←, →, B, Y, ←, →.
- › **Lluvia**: ↑, ↓, ←, →, A, X, ←, →.

WANTED
XBOX 360 - PC - PS3

En el menú principal entra en el apartado de códigos secretos e introduce alguno de los siguientes códigos binarios:

- > **01010111** - Guardaespaldas
- > **01110100** - Modo cinemático
- > **01100101** - Modo combate cercano
- > **01010100** - Cross
- > **01001100** - Mejora de salud
- > **01101101** - Adrenalina infinita
- > **01101111** - Munición infinita
- > **01000100** - Janice
- > **01110010** - Muertes de un disparo
- > **01100001** - Vestimenta especial
- > **01001111** - Super armas
- > **01000011** - Wesley
- > **01100111** - Modo tiro en la cabeza
- > **01000100** - Desbloquea el mensaje 'Use 01000100 in DVD' (¿servirá para introducir la peli?)

DEAD RISING: Terror en el Hipermercado
WII

> Traje de Megaman

Para conseguir este divertido traje tendrás que completar los minijuegos de la 2ª enmienda y conseguir primero cualquier puntuación. Después los rank "A" y "S".

El casco de Megaman está en la tienda de los cines.

¿Cómo participar?
Envía un mail con tus trucos a Marca Player:

trucos@marcaplayer.es

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

trucos@marcaplayer.es

Más que trucos

Todos los atajos para triunfar

Este mes hemos innovado en nuestra sección de trucos con un montón de iconitos y demás parafernalia con el obejtivo de hacer más intuitiva la navegación por la sección. Nos gustaría que nos contárais vuestra opinión al respecto y si queréis darnos alguna idea, pues aquí estamos.

SILENT HILL: HOMECOMING
PS3

La inevitable vuelta al pueblo más maldito de todos los tiempos puede ser más amena si le haces caso a nuestros magníficos consejos. Te indicamos como acceder a todos y cada uno de los finales, necesarios para desbloquear logros y nuevas características. ¡Cuidado con los spoilers!

› **Final Bueno**: Perdona al padre de Alex, y por misericordia mata a la madre.
› **Final Ahogamiento**: No perdones al padre y mata a la madre.
› **Final Malo**: No perdones al padre, no mates a la madre, y no salves al policía.
› **Final UFO**: No perdones al padre, mata a la madre, y salva al policía.
› **Final Hospital**: Perdona al padre, y no mates a la madre.

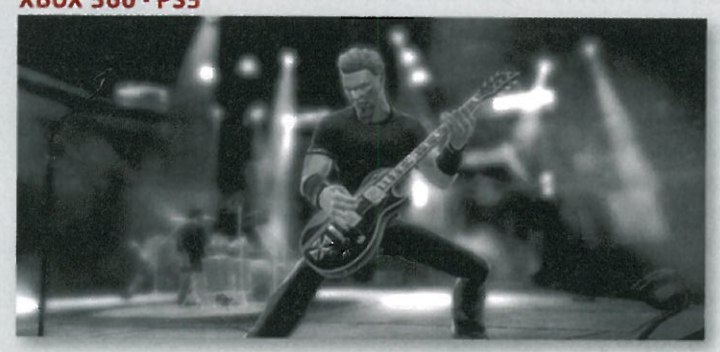
Armas desbloqueables

› **Sierra circular**: Debes completar el juego una vez. Cuando inicies una nueva partida, aparecerá en el garage de la casa de Alex.
› **Pistola láser**: Debes completar el juego una vez consiguiendo el final UFO y la encontrarás en la habitación de Joshua, en la casa de Alex,
› **Rifle de asalto M14**: Lo encontraréis en el cementerio Dargento. Hay que colocar las dos piedras preciosas -granate y turquesa- en la estatua. La granate está situada en la segunda entrada del cementerio (hay que romper una puerta con el hacha) y la turquesa la podéis encontrar en el edificio donde se consigue la llave para cortar la corriente de la puerta electrificada (dentro del lavabo). Al colocar las gemas en la estatua del cementerio obtendrás la llave Luna, que abre la puerta cerrada del cementerio. Ábrela y encontrarás el rifle de asalto M14 tirado en el suelo.

Nuevos trajes para Alex

› **Ropa de camionero**: Consigue el final Bueno.
› **Ropa de médico**: Consigue el final del Hospital.
› **Traje de soldado**: Consigue el final Ahogamiento.
› **Traje de teniente**: Consigue el final UFO.
› **Casco-priámide**: Consigue el casco de pirámide haciendo lo necesario para ver el final Malo.
› **Sexto traje**: En la pantalla de inicio donde pone pulsa Start introduce la siguiente combinación de botones (saltará un sonido como que ha sido confirmado): Inicia una partida y el traje estará desbloqueado.

GUITAR HERO METALLICA
XBOX 360 - PS3



INSTRUMENTOS DE AIRE- Rojo, rojo, azul, amarillo, verde, verde, verde, amarillo.
BATERÍA LLENA SIEMPRE - Rojo, rojo, rojo, azul, azul, verde, verde, amarillo.
SLIDE SIEMPRE - Verde, verde, rojo, rojo, amarillo, rojo, amarillo, azul.
PATADA AUTOMÁTICA - Amarillo, rojo, azul, azul, azul, azul, rojo.
AUTOPISTA NEGRA - Amarillo, rojo, verde, rojo, verde, rojo, rojo, azul.
SUPERVELOCIDAD - Verde, azul, rojo, amarillo, amarillo, rojo, verde, verde.
ROCKERO INVISIBLE - Verde, rojo, amarillo, amarillo, amarillo, azul, azul, verde.
MODO PERFORMANCE - Amarillo, amarillo, azul, rojo, azul, verde.

WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA
XBOX 360

Introduce lo siguiente en el apartado de trucos:

› **BrutusTheBarberShop!** -Traje alternativo para Brutus.
›
› **WithManagerJimmyHart** -Traje alternativo para Jimmy Hart.
›
› **IronSheikCamelClutch** -Traje alternativo para The Iron Sheik
›
› **UnlockTheRockBottom!** - Traje alternativo para The Rock.
›
› **Completa el Legend Tier 1 (Legend Killer)** -Traje alternativo para The Animal.
›
› **UndertakersTombstone** -Traje alternativo para el Undertaker.
›
› **TheBirdmanKokoBWare!** - -Traje alternativo para Birdman.
›
› **TheRoadWarriorAnimal** -Otro traje alternativo para The Animal.
›
› **HawkFromLegionOfDoom** -Traje alternativo para Hawk
›
› **ShawnsSweetChinMusic** - Traje alternativo para Shawn Michaels
›
› **CobraClutchSlaughter** - Traje alternativo para Sg. Slaughter.

RESIDENT EVIL 5
XBOX 360 - PS3
Super armas (mejora al máximo las de la izquierda para conseguir las de la derecha)
Pistola M92F - Beretta 83R
Magnum S&W M29 - Magnum S&W 500
Escopeta Ithaca M93 - Escopeta Hydra
Metralleta VZ61 - Arma Gatling
Rifle S75 - Ballesta



RESISTANCE RETRIBUTION
PSP
Armas Desbloqueables:
Ballesta 1S-1K - Recoge todas las piezas Retribution.
Granadas de Plasma- Recoge todos los secretos Maquis
XR-004: Todas las piezas Cloven
HE .44 Magnum- Recoge las 67 piezas.



Monstruos contra Alienígenas
¿De qué lado estás tú?

UNA SOLUCIÓN MONSTRUOSA

La película de animación del año cuenta con una divertida adaptación Java

Una devastadora invasión alienígena amenaza a la Tierra y los humanos, para luchar contra los desagradables aliens, sólo pueden utilizar un arma, un puñado de igualmente desagradables monstruos. El gobierno de los Estados Unidos tenía a buen recaudo a un puñado de sorprendentes engendros, los únicos que podrán parar la amenaza elienígena. O no.

La película de animación de Dreamworks, que acaba de estrenarse en los cines de nuestro país, es la sorpresa de la temporada, sobre todo si tienes ocasión de verla en alguna de las salas que proyectan la versión en 3D, con la sorprendente tecnología InTru 3D.

UN DIVERTIDO JUEGO DE PLATAFORMAS Y ACCIÓN

La versión movil es un plataformas divertidísimo en el que podrás encarnar a Ginórmica (la chica gigante) y al Eslabón Perdido (el mono-pez) a través de 10 niveles que te llevarán desde las calles de San Francisco a la nave alienígena. Salta sobre los edificios rescatando civiles o lucha contra los aliens en su propia nave.

Montruos contra Alienígenas
Desarrollador: **Glu Mobile**
Precio: **3,48 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.6

El genial Real Footbal 2009 ya está disponible para n-Gage



IPhone > Carnival Hammer

MIDE TU FUERZA DÁNDOLE AL MARTILLO

Adictivo y extremadamente sencillo, un juego para iPhone que mide tu fuerza y la de tus colegas a golpe de martillo.

Un juego no tiene que ser extremadamente complejo para ser un gran juego. Carnival Hammer es un título muy sencillo, tanto que se maneja agitando el iPhone (o el iPod Touch) como si se tratara de un martillo de feria. Un golpe seco y enérgico hará que el martillo de la pantalla golpee la diana y el peso suba por el metro a una velocidad endiablada (dependiendo de la fuerza de nuestro golpe). Ya está, esto es todo. Pero sólo con esto, este sencillo programa consigue picarte hasta límites insospechados. Y sobre todo, el juego gana enteros si quieres medir tu fuerza picándote con algunos amigos. Y sólo por 76 céntimos.
Eso sí, agarra el iPhone fírmemente, porque corre el riesgo de estamparse contra el suelo en una de esas intentonas.

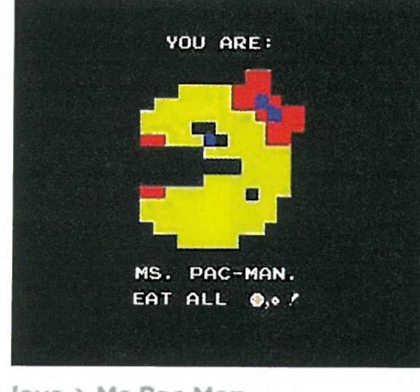
Carnival Hammer

Desarrollador: **Zed**
Precio: **0,76 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.5



EL DISEÑO DEL JUEGO es una auténtica maravilla. Depende de tu puntuación, verás tu imagen de forzuzo o enclenque.



Java > Ms Pac-Man

VUELVE LA SEÑORA COMECOCOS

Desde luego que Pac-Man es uno de los personajes más famosos de la historia de los videojuegos. Pero su señora también hizo sus pinitos allá por la década de los 80. Ahora vuelve este clásico en formato java para móviles con un modo multijugador bluetooth que permite partidas de hasta 4 jugadores. Brutal, en serio.

Ms. Pac-Man

Desarrollador: **Namco-Bandai**
Precio: **3 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.0

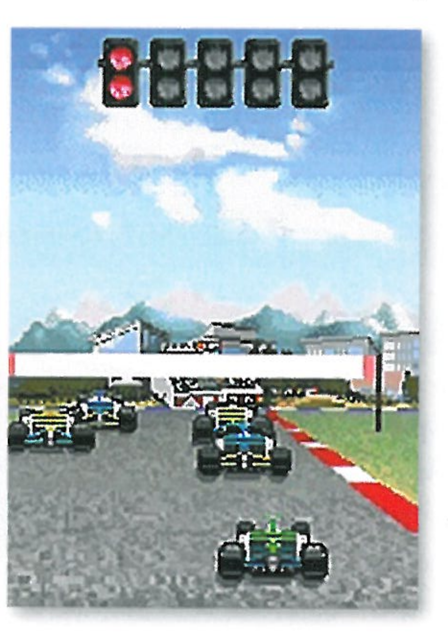
Java > Racing Master 2009

LA FÓRMULA 1, TAMBIÉN EN EL TELÉFONO MÓVIL

Acaba de comenzar el Campeonato Mundial de Fórmula 1 y, aprovechando el tirón, aparecen juegos para móviles que nos trasladan al asfalto de los mejores circuitos del mundo. Este es el caso de Racing Master 2009, un juego desarrollado por los españoles de Mayhem Studios.

El título es muy sencillo pero muy adictivo, con una gran variedad de circuitos que nos llevarán a disputar las más apasionantes carreras en los trazados de España, Mónaco, Inglaterra, Canadá y Estados Unidos. Con una sensación de velocidad bien conseguida, permite disfrutar de grandes premios completos o de una temporada entera, donde demostrar nuestro dominio al volante curva tras curva.





Racing Master 2009

Desarrollador: **Mayhem Studio**
Precio: **3,60 €**
Lanzamiento: **Disponible**

7.0



N-Gage > Prince of Persia

EL 'NUEVO PRÍNCIPE' EN PANTALLA PEQUEÑA

Las nuevas aventuras del famoso Príncipe de Persia llegan a N-Gage, la plataforma de juego de Nokia. Acompañado de la inseparable Elika, el príncipe despliega nuevos movimientos y combos que se dominan en un momento. La pareja portagoniza un buen número de combates en entornos de 360º.

Prince of Persia

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **10 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.8





Especial

GADGETS PARA JUGONES

Una selección de los mejores periféricos para sacar un mayor partido a tus videojuegos.

Jugamos en PC, en consolas, en portátiles, incluso en móviles y cada cual juega de la forma más cómoda posible. ¿Te gustan los teclados auxiliares? ¿Eres de los que para volar necesitas un buen mando HOTAS? ¿Los dpi en tu ratón te vuelven loco? O peor todavía... ¿tu Wii no es nada sin una réplica exacta de un Magnum?

La presente selección es totalmente personal, incluye éstos y otros dispositivos que harán tu hobby más sencillo o te descubrirán nuevas experiencias. Si sientes curiosidad, nos damos por satisfechos.

EN UNA FUTURA VERSIÓN, la prensa les pidió que el joystick fuese extraíble

TECLADOS AUXILIARES

LOGITECH G13

Logitech ha actualizado sus productos para gamer y ha incorporado este nuevo teclado auxiliar que es una uténtica gozada. Con un acabado de alta calidad, teclas programables y una pantalla contextual con información de tu juego, el ***Logitech G13*** es el compañero perfecto para todo gamer.

MUY CERCA

Estos productos son de lujo y se quedaron muy cerca del máximo galardón. Tenlos en cuenta.


SAITEK CYBORG COMMAND


ZBOARD FANG


BELKIN NOSTROMO

NOVEDADES

ASUS EAH4890 TOP

EL TOPE DE GAMA, HIPERVITAMINADO

Asus presenta el nuevo chip de ATI,el RV790, pero con características exclusivas que lo diferencian del resto. La instalación de Asus permite una subida del voltaje de la placa que favorece el uso para los overclockers y que eleva el rendimiento de su tarjeta respecto a la de serie en un 15%.



BLOG MARCAPLAYER.COM

VISITA EL BLOG DE MARCAPLAYER.COM

La web hermana de tu revista, ***www. marcaplayer.com***, inaugura un nuevo blog donde los redactores y expertos de esta publicación intercambiaremos informaciones de última hora y comentarios con todos vosotros. La sección de hardware también tiene cabida en este espacio online, como por ejemplo, con el adelanto de la salida de la nueva Radeon 4870.

2

JOYSTICKS

THRUSTMASTER T.FLIGHT HOTAS X

Un acabado excepcional y una respuesta de lujo le dan a este joystick de Thrustmaster la nota más alta de nuestro análisis. Además, su Throttle externo y su preconfiguración para *Tom Clancy's HawX* y *Flight Simulator X* consiguen que sea enchufar y comenzar a jugar.

MUY CERCA

Estos productos son de lujo y se quedaron muy cerca del máximo galardón. Tenlos en cuenta.



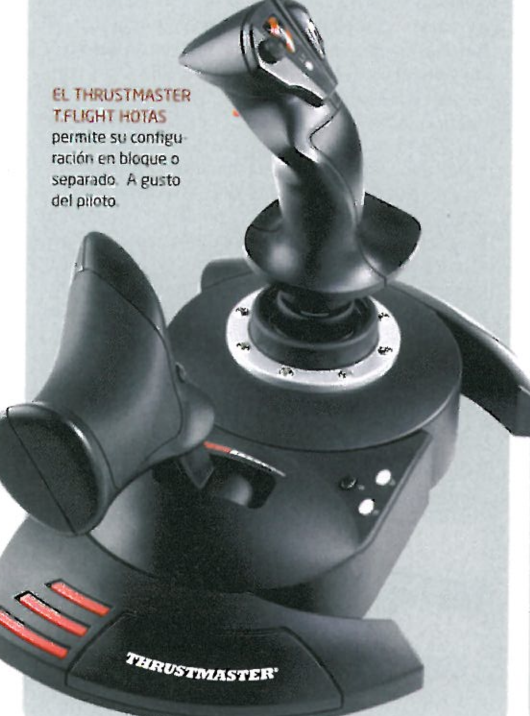

THRUSTMASTER T1600



SAITEK AVIATOR



HOTAS COUGARR




EL THRUSTMASTER T.FLIGHT HOTAS permite su configuración en bloque o separado. A gusto del piloto.

3



RATONES

MICROSOFT SIDEWINDER X8

Los ratones de Microsoft están presentes en muchas oficinas y en muchos hogares. Su línea gamer era muy reconocida pero no superaba a clásicos del gaming como SteelSeries, Razer o Logitech. Con la nueva revisión del ***Sidewinder***, las tornas se han cambiado y presentan un producto muy compensado con tres preconfiguraciones de sensibilidad accesibles desde el propio ratón, teclas programables y una robustez a prueba de bombas. Además, su tacto nos ha gustado especialmente.

MUY CERCA

Estos productos son de lujo y se quedaron muy cerca del máximo galardón. Tenlos en cuenta.



LOGITECH G9



REVOLTEC FIGHTMOUSE



STEELSERIES WOW MMO

4

TECLADOS

LOGITECH G19

La firma Logitech repite en este Hall of Fame con su nuevo teclado para gamers perfectamente integrado con sus otros productos para los jugones. Su pantalla VGA con los datos del equipo y totalmente compatible con los últimos juegos te permitirán recibir información actualizada del estado de la partida, además de leer RSS, ver vídeos de youtube o programar tus propias utilidades. Con un acabado de lujo, teclas programables y luz de 256 tonos, el ***Logitech G19*** es el mejor teclado gamer del momento.

EL LOGITECH G19 ESTÁ muy por encima en la escala de teclados para jugones

MUY CERCA

Estos productos son de lujo y se quedaron muy cerca del máximo galardón. Tenlos en cuenta.



Z-BOARD USB BASE + WOTLK



A4TECH G700



REVOLTEC FIGHTBOARD

NGS SILICON CASE

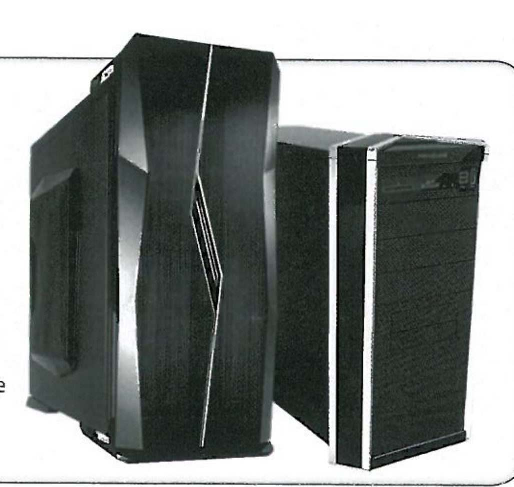
FITNESS EN TU WII FIT CON TODA SEGURIDAD Y DISEÑO

NGS presenta una funda de protección para nuestra Wii Balance Board en dos tonos y fabricada en silicona. Para aquellos amigos constantes que sigan usando WiiFit o algunas de sus variantes, podrán disfrutar de sus puntos de reflexología podal y su aspecto resultón por **19,90 euros**.

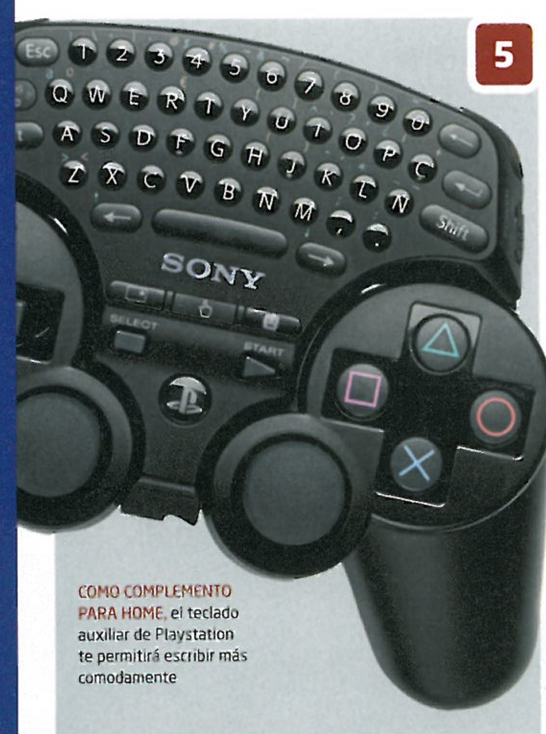
MAXCUBE VORTEX Y AMORIX

CAJAS DE LUJO PARA RENOVAR TU CPU

La firma MaxCube entra en el mercado español con dos modelos de cajas exclusivas para gamers con todas las de ganar. Materiales de altas prestaciones y leds azules en la ***Amorix*** y estilo server para la ***Vortex***. Ambas con cierre de seguridad, todo tipo de bahías y salidas de audio, usb, firewire... etc. Todo lo que le exiges a una caja para equipos potentes orientados al juego.



5



COMO COMPLEMENTO PARA HOME, el teclado auxiliar de Playstation te permitirá escribir más cómodamente

PLAYSTATION 3

WIRELESS KEYPAD

Disfruta del chat de texto con el nuevo wireless keypad (teclado inalámbrico) para tu Playstation 3. Solo tienes que enganchar el teclado inalámbrico a tu mando inalámbrico para chatear con tu Playstation 3 prescindiendo de los engorrosos cables. Este teclado compacto se agarra fácilmente al cuerpo del mando, permitiendo que los usuarios de puedan chatear y navegar por Internet fácil y rápidamente, sin los tediosos cables.

MUY CERCA

Estos productos son de lujo y se quedaron muy cerca del máximo galardón. Tenlos en cuenta.



BLUETOOTH HEADSET





SINGSTAR WIRELESS MIC



DREARGEAR WARBEAST

6

XBOX 360

EARFORCE X4 HEADSET

Como diría aquel: son como tener la primavera en un frasco. O algo parecido. Un headset inalámbrico con micro incorporado que además es Dolby Digital. ¿Se puede pedir más? Eleva tu experiencia de juego a la máxima potencia sin molestar a tu sufrida familia, vecinos y portera.

MUY CERCA

Estos productos son de lujo y se quedaron muy cerca del máximo galardón. Tenlos en cuenta.



VOLANTE MICROSOFT



KIT CARGA RÁPIDA

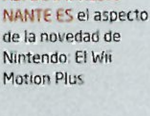


WIRELESS HEADSET

LOS ACABADOS EN BLANCO y gris encajan perfectamente con nuestra Xbox 360



7





ASÍ DE IMPRESIONANTE ES el aspecto de la novedad de Nintendo: El Wii Motion Plus

WII

WII MOTION PLUS

¡Qué se puede decir del más esperado gadget para la blanca de Nintendo! Lo incluimos aquí más como esperanza que como otra cosa. Desamos que su funcionamiento sea, como muchos dicen, lo que el Wii Mote debió ser desde el principio: Un reconocimiento real del movimiento del usuario. Hasta la fecha, lo que se ha visto de *Wii Sports Resort* parece prometer, pero hasta el 12 de junio de este año no podremos comprobarlo. Y el propio Sports nuevo, hasta el 24 de julio, así que todavía hay que esperar.

El catálogo de juegos que dicen que harán ya uso de él crece cada mes y las declaraciones de intenciones parecen alimentar el hype sobre un producto que no deja de ser una cajita añadida al Wiimote tradicional. Como ha pasado también con la nueva DSi, existe la duda de que su inclusión impida el uso de otros periféricos de los que ya dispongamos.

MUY CERCA

Estos productos son de lujo y se quedaron muy cerca del máximo galardón. Tenlos en cuenta.



HOTD: HAND CANNON



RUMBLE BLASTER



DUALGLOW SABERS

NOVEDADES

SAMSUNG SYNCMASTER 3D

NUEVO MONITOR 3D COMPATIBLE CON LA TECNOLOGÍA NVIDIA

Samsung Electronics ha presentado su primer monitor 3D, el ***SyncMaster 2233RZ***, compatible con la nueva tecnología GeForce 3D Vision de Nvidia, que estará disponible a partir de abril de 2009. Este modelo convierte más de 350 juegos a formato 3D estereoscópico, sin necesidad de instalar parches.



ASUS RAMPAGE II GENE

PLACA CORE I7 DE ALTA GAMA Y PERFIL BAJO

Asus ha conseguido concentrar la calidad de su serie ***Rampage II*** para la nueva plataforma de Intel Core i7 en una placa microATX. De esta forma, las características típicas para overclockers o entusiastas, estarán ahora disponibles en HTPCs o barebones. Todo un logro.



SAPPHIRE HD 4890

LO MÁS POTENTE DE ATI

Ya han salido varias versiones, como la mencionada páginas atrás de nuestros amigos de Asus, pero fue Sapphire junto con Coolmod la que rompió el mercado adelantándose con la salida de la nueva *Radeon HD 4890*. Al César lo que es del César.

LA SAPPHIRE HD 4890 ocupa dos slots PCI en tu caja y dos conectores PCI-Ex de tu fuente de alimentación

Lo cierto es que AMD-Ati lleva haciendo bastante bien las cosas desde la pasada generación, la 47xx, pero no ha sido hasta esta 48xx que ha vuelto a recuperar el trono de precio-rendimiento que le ha caracterizado siempre. Esta nueva ***HD 4890*** del ensamblador Sapphire viene a corroborar esa supremacía.

La tarjeta que nos ocupa no es la más potente del mercado. En algunos tests sintéticos está a la par que la *Nvidia GTX285* aunque muchos digan que juega en la liga de la *GTX265*. Y, definitivamente, es inferior a la solución dual conformada en el monstruo llamado *GTX295*.

Pero una cosa es clara, la ***HD 4890*** es la tarjeta más potente de ATI y de las más potentes del mercado por un precio que es la mitad que la siguiente en categoría. Por alrededor de 220 euros puedes mover cualquier cosa que se haya publicado en el último semestre a altas resoluciones y con filtros. ¿Recordáis cuando hacían falta casi 500 euros para ver decentemente las últimas novedades?. Pues ese ha sido el logro de ATI en el último año: Poner orden en el mercado de gráficas con alternativas potentes y atractivas al comprador no dispuesto a pagar cifras astronómicas por 4 fps de más en el devora-gráficas de turno. Si necesitas una tarjeta, es nuestra recomendación.



> Ficha técnica

Chip	ATI RV790
Frecuencia	850 MHz
Frec. Memo	975 MHz
DirectX	10.1
PCI Express	2.0
Fabricación	55nm
Dual	Crossfire X
Stream Processors	800 + 230Gb/sec
Memoria	GDDR5
Conexión interna	6+6 Pines PCI-Ex

MUY BREVES



THRUSTMASTER Y LA DSI

CARCASAS PARA LA NUEVA CONSOLA

Las carcasas metálicas de Thrustmaster ofrecen una amplia gama de colores vivos que van desde el negro o platino al azul, osa o verde: Infinite Black, Platinum Silver, Ocean Blue, Glossy Pink y Natural Green. Estos originales estuches para la DSi son carcasas duras de METAL y ABS con protección a prueba de golpes.

ACER ASPIRE TIMELINE

NUEVO CONCEPTO DE CONSUMO PORTÁTIL

Acer ha basado los nuevos portátiles ***Aspire*** en una idea simple pero revolucionaria: en lugar de hacer portátiles con baterías más voluminosas y pesadas para que puedan tener mayor autonomía, fabrica una serie de portátiles más eficientes y capaces de reducir el consumo de energía para ofrecerle todo el tiempo sin añadir peso.El resultado son más de ocho horas en una sola carga.

SONY VAIO C

NOTEBOOK DE COCODRILO

Sony ha presentado dentro de su gama C una carcasa de piel de cocodrilo y en varios colores, pero no os asustéis porque está fabricada en plástico simulando la piel de este peculiar reptil. Los colores disponibles son el rojo, el rosa y el marrón. Todavía no disponemos del precio por si alguno está interesado en sorprender a su chico/a.

ADAPTADOR MAXCUBE

ADAPTADOR DE ALIMENTACIÓN PARA TU PORTÁTIL

Maxcube lanza su última innovación en materia de fuentes de alimentación móviles, el ***Maxcube 95W Power Slim Universal Notebook Adpater***. Sus diferentes modos de conexión dan una mayor flexibilidad y evitan tener que contar con varios adaptadores. El puerto USB adicional permite alimentar y recargar móviles, MP3, MP4, consolas,etc...



RATONES COLORADOS

TRES COLORES PARA EL COMPACT OPTICAL MOUSE

Microsoft presenta tres nuevas versiones de colores del ***Compact Optical Mouse 500 v2*** en rojo, verde y rosa. El COM 500 v2 se trata de un mini ratón con tecnología óptica con una resolución de 800 DPI que lo convierten en ideal para ser utilizado con ordenadores portátiles y netbooks con un toque original.



A solas con Amaia

"Los malotes están bien para un rato"

Mírala. Le gustan los videojuegos, las motos, el fútbol... ¿Tiene todo —o no— para entrar en el paraíso? El que inventó el dicho de las rubias tontas, con ella se pasó de frenada. Y no te vendemos una moto.

EL PLAN ES HABLAR DE SU CEREBRO DURANTE UNA HORA. Sí. La culpa es de un conjunto de ellos venidos de la televisión, que ha decidido juntarse para escribir un guión en el que Amaia Salamanca se convierte en la guapa y lista de la clase. Y uno piensa: ¿para eso hacía falta estrujarse mucho la cabeza? El cine y el fútbol son así. El filme —ópera prima de Fernando González Molina— se llama 'Fuga de cerebros' (estreno, día 24 de abril). Presenta a un zoquete que se va a Oxford a por la chica de su vida, dará juego a más de un crítico y la chica es Amaia. ¡A ver quién es el guapo que no se va a Oxford! Nosotros tenemos suerte y no tenemos que ir tras ella tan lejos. Quedamos en Madrid. El final no es el de la peli, pero esto, como ella dice, es la vida real. Hay que confesarlo.

› Tu primera película de protagonista y se titula 'Fuga de cerebros'. ¿Eres de las que se come mucho la cabeza?
› Me como mucho el coco, sí. Le doy vueltas a todas las cosas. Pienso mucho en todo, pero al final soy más pasional que cerebral. Cuando he hecho las cosas digo ¡mierda! y me como la cabeza. ¡Y ya es tarde!
(La cosa no empieza mal...)

› ¿A ti se te enchanga por el cerebro o eso es un tópico con el que nos tenemos que consolar?
› Me gusta que me hagan reír, pero también otros valores, está claro. No sólo buscas que te hagan reír. Lo intelectual lo valoro también.
(Hummm, la cosa se complica... Pero hay que reconocer que lo del reír ya no se lo cree nadie.)

› Tú sabes que esta película va a hacer mucho daño, porque hablamos del típico chaval buenazo, enamorado de la lista y guapa, que lo hace todo mal. Es un paquete, pero luego logra todo lo que se propone. Sabes que estas cosas la gente se las cree...
› Cuando insistes en las cosas muchas veces salen. En este caso, el pobre chico insiste y se lleva a la chica, pero la vida no es una película, aunque a todo el mundo le gusten los finales felices.
(Amaia no se anda con chiquitas. La vida es dura, muchachos, y el happy end es una tarea titánica.)

› ¿Te gusta que te insistan? ¿Eliges o te eligen?
› Yo elijo más que me eligen, sin duda.
(Un buen dato. Al menos, mucha gente se irá más tranquila a casa.)

› ¿Cuáles son las señales que das para que alguien se de cuenta de que tiene posibilidades?
› Si alguien me atrae, seguro que se da cuenta. Suelo ser alegre, me gusta hablar con la gente, soy dicharachera. Pero si alguien me gusta lo hago notar.
(Amaia se está ganando al personal. Nada de frases tipo ni cursilerías. Al pan, pan...)

› Sí, pero cómo...
› Pues no sé, no sé... No tengo tácticas. Se me nota a gusto. Suelo echar indirectas directas.
(Es hora de coger papel y boli.)

› Una de las cosas que me han comentado de ti la gente que te conoce es que tienes la cabeza muy bien amueblada.
› ¿Ah, sí? Sé lo quiero, lo que busco y estoy en un momento de mi vida en el que quiero hacer lo que hago. Me están saliendo muchas oportunidades y hay que aprovecharlas. Lo que deseo es aprender.

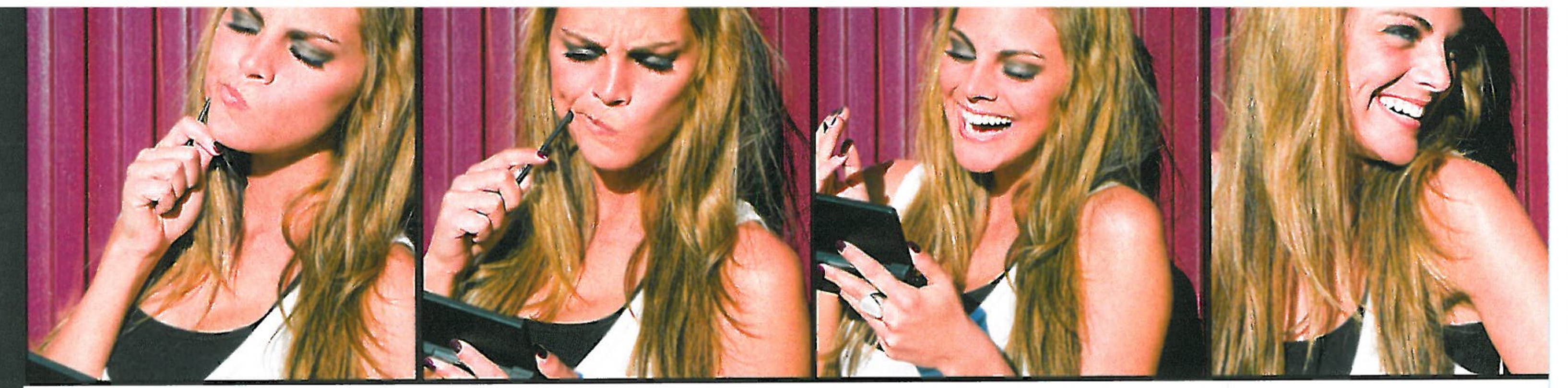
> **// Si alguien me atrae, seguro que se da cuenta. Suelo ser alegre y me gusta hablar con la gente**

(Un dato: la chica nació en el 86.)

› O sea, que tienes el cerebro más abierto que nunca para llenarlo de cosas. Y para desprenderte de cosas, ¿estás preparada?
› Sin duda, sin duda. *(Es cierto, Amaia ha pasado por los casting casi con un pleno total.)* Hay que hacer cosas nuevas. No tienes por qué desprenderte de nada. Para mí ahora no hay crisis, aprovecho el momento.
(ZP toma nota.)

› Y cuando te ves en las portadas, en la televisión y la gente te para en la calle, ¿no se te puede ir la cabeza?
› Por mi cabeza no pasa nada. Al principio me chocaba todo un montón. Ahora lo veo más normal. La gente de la tele es popular, pero eso es lo que conlleva esto. La gente habla de ti, quiere saber, comenta sobre tu vida, tu trabajo. Y hay que saber llevarlo. Unas veces lo haces mejor que otras, pero hay que hacerlo.
(Damos fe de que lo lleva bien. Una docena de personas ha esperado para hacerse fotos con ella durante esta entrevista.)

› En 'Fuga de cerebros' también se habla de que la gente debe superar sus complejos. ¿Tú tienes o has tenido alguno?



// Sé lo que quiero, lo que busco. Estoy en un momento en que quiero hacer lo que hago. Me están saliendo muchas oportunidades y tengo que aprovecharlas

› Claro, pero si se cuentan van a por ellos. Hasta el más bello tiene complejos. Hay que vivir con ellos. Yo llevaba aparato de dientes cuando era pequeña. La gente estaba tan acostumbrada a verme con esa pinta que cuando me lo quité no pasó nada. No me importó.
(Hay que decir que el aparato hizo un trabajo de diez.)

› ¿Hay en España fuga de cerebros? Penélope, Bardem...
› Bueno, dicen que esta película es una americanada. Hay que hacer de todo, pero para que te reconozcan mundialmente hay que irse, sí.
(Como tome el avión no la dejan volver. Fijo.)

› ¿Tiene complejos el cine español?
› Es que lo comparamos con el cine americano y, claro, está a años luz. Pero tampoco creo que sea mal cine, tiene menos presupuesto.
(A veces, menos cerebro, pero Amaia no puede decirlo.)

› Lo que no falta en el cine español son las escenas eróticas. Aquí también hay alguna. ¿Cómo lo has llevado?
› Sólo se me ve un pecho, pero creo que estaba justificado. Me dio miedo rodarla, pero el equipo se portó muy bien. Mario Casas (el chico enamorado en el filme), el primero. Forma parte de esto.
(La escena era esencial, que conste.)

› Oye, y de amores platónicos, ¿cómo andas?
› No he tenido amores platónicos. En mi carpeta no llevaba chicos, llevaba motos. Me encanta Valentino Rossi. Es una de las personas a las que más admiro.
(Valentino nos caía mejor hace cinco minutos.)

› Te gustan las motos. ¿Y las consolas? Porque es una gran causa de broncas y rupturas entre parejas hoy día.
› Me encantan los videojuegos, así que yo soy más de jugar con la pareja. Practico con la Wii, me gusta Resident Evil y Time Crisis, que es favorito. Así que nunca me peleo por echar una partida.
(¿Es esto real o un guión?)

› No es un mal plan un poco de sofá y unas partidas.
› Es un buen plan. Como en casa, en ningún sitio.
(Definitivamente, es un guión.)

› ¿Y por qué en las películas ganan los tímidos y en la vida real las chicas diez se van con los malotes?
› Los malotes están bien, pero a corto plazo. Al final dices: "Que te den por saco". Un chico malo que te haga sufrir está muy bien para un ratito. Luego aburre. Yo quiero a alguien que me trate bien y se porte bien.
(Chicos, a corto plazo, malotes. Con la edad habrá un resquicio de oportunidad.)

› ¿Qué tienes de friki?
› Me considero muy chico. Me gusta el deporte, no voy nada a la moda, las motos, reírme...
(No ha visto las fotos, pero chico chico no es).

› ¿En tu panda hay mucho friki?
› Con mis amigos haría una película muy divertida. Me rodeo de gente muy inteligente.
(Y afortunada, añadimos.)

› Apagamos la grabadora y nos dedicamos a las fotos. Somos buenos y ponemos a ella sola en todas, menos en una. Que ~~aún~~ no se nos ha fugado el cerebro. **› *José Luis García Guerrero***



¿Sabías que...?

› Amaia tiene en su cabeza acabar la carrera de Administración y Dirección de Empresas. (Se confirma, pues, que tiene coco.)

› Amante de las motos, tiene una de 600 cc, y también juega en un equipo de fútbol femenino. (¡Florentino fíchala ya!)

› No sabe lo que es la crisis. Va a trabajar en 'No estás sola' (TVE), en la que se tratará el tema de la violencia de género. Tal vez ahí no tenga el look espectacular que se ha visto hasta ahora.

› En el teatro debutará con La Marquesa de O.

FIGHT!



YA A LA VENTA







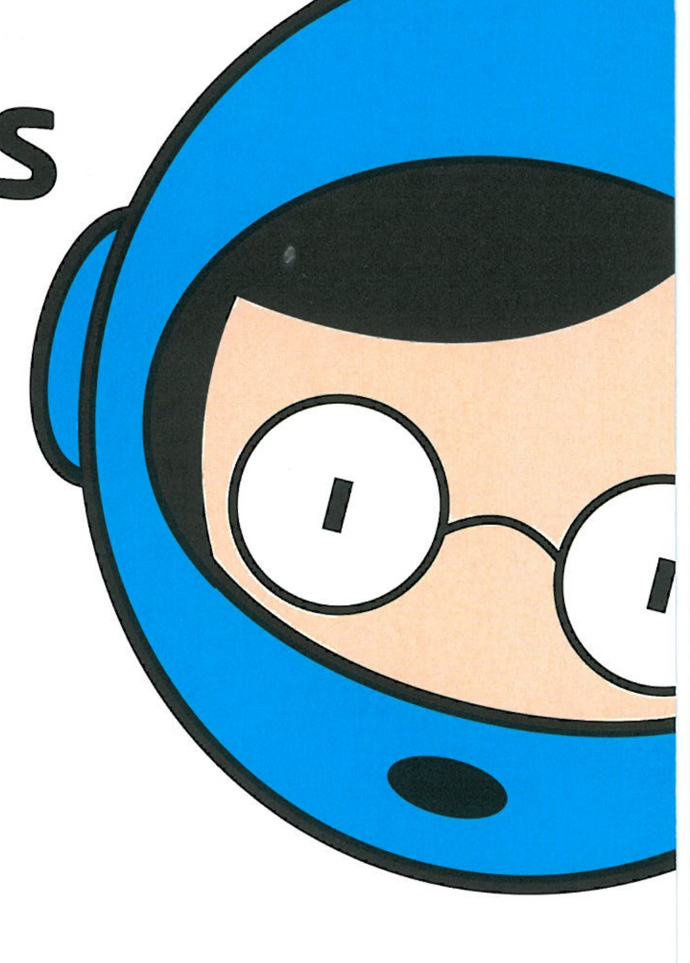




www.streetfighter.com



Este verano no te quedes sin música



Tres locos de los videojuegos (Mario, Martín y Xcast), un bosque oscuro y una joven actriz, Maria Cotiello, a punto de estrenar serie en Cuatro,"¿Hay alguien ahí?".... Nosotros si que estábamos para darle la murga.

Buena compañía, ambiente de fiesta, sol y sobre todo mucha, mucha música. Eso es todo lo que necesitan ese grupo de personas, más comunmente conocidas como festivaleros. ¿En la mochila? Algo de ropa, gafas de sol, tienda de campaña y la sensación de llevar un año esperando que volvieran festivales.

Un año más, la cuenta atrás ha comenzado para miles de festivaleros de España. Como cada verano la oferta es amplia y variada para que cada uno elija según sus gustos. Para orientaros en la búsqueda os ofrecemos una lista de los festivales más importantes a nivel nacional y alguno, sólo para fanáticos. Entre las grandes ausencias, Summercase, que este año no abrirá sus puertas. Sin embargo, otros como FIB, Monegros Desert Festival o Kobetasonik prometen y aseguran un verano en que la música será protagonista. Carl Cox, Orbital, Oasis, Metallica, Marilyn Manson, Depeche Mode... No hay excusas, son los mejores y han venido para que disfrutemos.

> ***Julio del Olmo***

ELECTRÓNICA













PARA ROCKEROS



KOBETASONIK
19-20/07/09
Bilbao
Marylin Manson
Papa Roach
Total: 95€



T IN THE PARK
10 al 12/07/09
Balado (Escocia)
Kings of Leon
Blur
Por: 200€



SONISPHERE
11/07/09
Barcelona
Slipknot
Metallica
Total: 70€



METALWAY
20-21,26-27/06/09
Zaragoza
Warlock
Bling Guardian
Total: 100€



BBK LIVE
09-11/07/09
Bilbao
Depeche Mode
Placebo
Total: 136€



¡Sorteamos 2 entradas dobles para el FIB 2009!

¡PARTICIPA!

Los chicos de Nobilis Ibérica nos han regalado dos entradas dobles para el Festival Internacional de Benicàssim 2009. Con ellas podrás disfrutar de forma gratuita de dos días del festival. Sólo tienes que enviar un sms al 5549 con el texto MP FIB09 (coste del mensaje 1,2 € + IVA) y mandarnos tus datos de contacto. Entrarás de forma automática en el sorteo de las dos entradas para que lleves al Benicàssim a tu novia, a tu mejor amigo, a tu perro... ¡No puedes perderte esta oportunidad!



FIB
16 al 19/07/09
Benicassim (Alicante)
Oasis
The Killers
Por: 170€

COSTA AZAHAR PRESENTA:
FIB Heineken 2009
16/17/18/19 julio
XV Festival Internacional de Benicàssim

Fast & Furious: Aún más rápido

EL DÍA EN QUE VIN SE CONVIRTIÓ EN *"EL TORETTO"*

Fast & Furious es como *Sexo en Nueva York* pero con tuning: todos quieren llevar esos coches, comprarse complementos a juego, ir a fiestas y ligar con chicas parecidas.

Vin Diesel y Paul Walker vuelven a encontrarse para protagonizar *FAST AND FURIOUS: Aún más rápido*, la última entrega de la serie de películas en las que el tuning, las chicas y la velocidad, se combinan con el un único fin de divertir. No faltarán los coches exóticos, las carreras ilegales y las persecuciones al límite de los posible.

Con Fast and the Furious hay una cosa que está clara y es que estaremos pegados a la butaca desde el principio hasta el final de la película. Puede que no sea la saga más profunda o la más elegante de la historia del cine, pero desde luego es entretenida como pocas. Brian O'Connor (Paul Walker) -ex-policía de Los Angeles- ayudó a escapar a Toretto (Vin Diesel) prestándole su coche al final de la primera película. Perdió su placa y en la segunda se vió obligado a colaborar con el FBI para no terminar en la cárcel. La tercera entrega (Tokyo Race) era un spin-off ambientado en Japón y centrado en el arte del derrape. En *Aún más rápido*, la acción se sitúa entre la segunda y la tercera película de la saga.

¿De qué va?

A pesar de que Brian O´Connor (Paul Walker) se buscó problemas con la ley al final de la primera película por ayudar a escapar a Toretto (Vin Diesel), este sigue sin confiar en él. Pero de vuelta en Los Ángeles tendrán enfrentarse a un enemigo común contra el que unirán sus fuerzas para vencerle. El atraco al convoy es una escena genial en la que tendrán que conducir al límite de sus posibilidades.

Chicas para ponerte a 100

Eva Mendes

› ¿Quién no conoce ya a la escultural Eva Mendes? Desde *2 Fast 2 Furious* ha sido la imágen de cientos de anuncios y portadas. En la película interpretaba a Mónica, una agente del FBI cuya misión consistía en ligarse al malo de turno. Eso sí, no nos creemos que en el FBI tengan agentes como ella.



Jordana Brewster

› Jordana Brewster sale en The Fast and the Furious -la primera película de la saga- y también en Aún más rápido. Interpreta a la heramana de Toretto (Vin Diesel) y es la chica que tiene el corazón del ya mítico Brian O´Connor.

Michelle Rodriguez

› Hay que ser una tía muy dura para conseguir el papel de "novia de Vin Diesel" y lo cierto es que a Michelle Rodriguez le van más las pelis de acción que las de amor. Aceptó hacer la nueva película sólo si estaba el reparto original de la primera.



Devon Aoki

› En *2 Fast 2 Furious* es Suki, una corredora sexy, artística y obsesionada con el color rosa. Seguro que también os suena de la película *Sin City*.

¿Sabías que...?

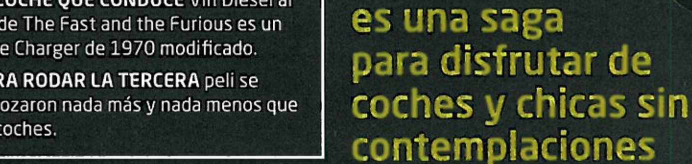
› **EXISTE OTRA PELÍCULA** que se llama The Fast and the Furious. Se rodó en 1955 y está dirigida por John Ireland.

› **AL FINAL DE TOKYO RACE**, la tercera entrega de la saga, sale Dominic Toretto durante unos segundos.

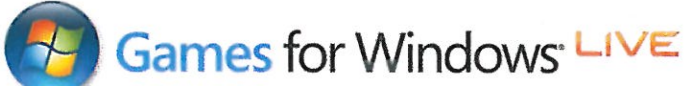
› **NI MICHELLE NI JORDANA** tenían carnet de conducir antes de rodar la primera película.

› **EL COCHE QUE CONDUCE** Vin Diesel al final de The Fast and the Furious es un Dodge Charger de 1970 modificado.

› **PARA RODAR LA TERCERA** peli se destrozaron nada más y nada menos que 100 coches.



Fast & Furious es una saga para disfrutar de coches y chicas sin contemplaciones


Games for Windows LIVE

COCHES Y MOTOS

GARMIN

ACTUALIZACIÓN TRIMESTRAL PARA TU NAVEGADOR



Garmin lanza un plan para renovar trimestralmente los mapas de sus modelos 'nüvi' y 'zümo'. La actualización incluye puntos de interés, nombres de calles y carreteras, más direcciones, códigos postales, urbanizaciones... El usuario recibe un email que le informa de la última actualización. La cuota es de 119,99 euros.



TENER UN PORCHE SIEMPRE ha sido uno de los objetos de deseo.

Museo Porsche

UNA CITA CON LA HISTORIA DEL AUTOMOVIL

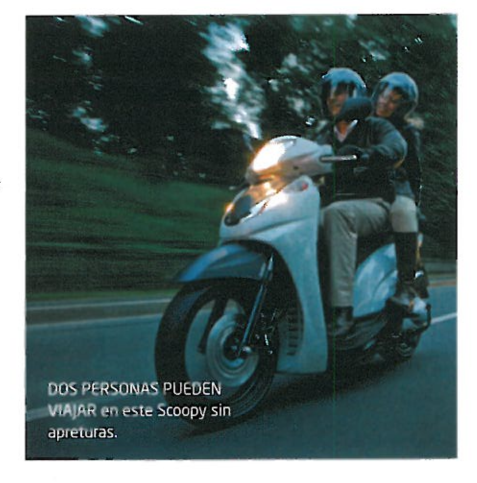
La muestra incluye 80 de los coches que forman la historia de la marca

Ubicado junto a la fábrica principal de la marca en Zuffenhausen, Porsche acaba de abrir su nuevo Museo, que mezcla el encanto de un edificio de diseño futurista, junto al aroma que aglutinan los 78 años de la marca. Desde el hall de entrada, una enorme pared de cristal nos permite observar el taller de restauración de clásicos a pleno rendimiento. El recorrido, que trepa por la estructura de forma espiral, incluye 80 modelos míticos de la marca de Stuttgart que se irán renovando cíclicamente para que así el Museo pueda ser visitado en más de una ocasión. Desde el mítico 'Escarabajo', hasta la última generación de 911 Carrera, durante la visita de este templo podemos realizar un viaje en el tiempo, admirando rarezas tales como uno de los tractores diésel de Porsche, los modelos de competición con más historia, los espectaculares Carrera GT... Sin duda, un templo del motor. Si quieres ir, entrar cuesta ocho euros y el horario es de 9:00 horas a 18:00. Para más información, entra en *www.porsche.com/spain/aboutporsche/porschemuseum*

Honda Scoopy 300

EJEMPLO DE POLIVALENCIA

Estamos ante uno de los scooter más interesantes del mercado, sorprendente por precio y prestaciones. Tanto en ciudad como en carretera se defiende bien y la posición de conducción es cómoda, incluso con un posible pasajero. El largo y mullido asiento permite recorrer muchos kilómetros sin cansancio. Sus llantas de gran diámetro y sus elaboradas suspensiones hacen que el comportamiento en zonas de curvas sea intachable, permitiéndonos rodar con rapidez y seguridad. Los frenos son potentes y, por un sobreprecio de 550 euros, pueden contar con ABS.



DOS PERSONAS PUEDEN VIAJAR en este Scoopy sin apreturas.

Alfa Romeo MiTo 1.4 Turbo 155 CV

EL 'CUORE' ITALIANO VA A TOPE

Si te gustan los urbanos; si te quieres diferenciar del resto; y si te apasionan los deportivos italianos... aquí tienes uno a escala. Échale un vistazo al nuevo MiTo de Alfa.

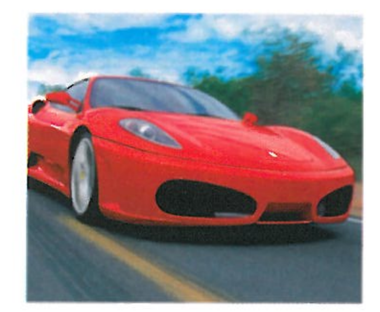
Con su contenido tamaño, que apenas rebasa los cuatro metros de longitud, el Alfa MiTo ofrece un planteamiento algo menos práctico que la gran mayoría de vehículos de su segmento, pero que aporta un tacto de conducción que hará vibrar a los amantes de ese tipo de coches que transmiten sensaciones. Hay tres motores disponibles, pero nosotros hemos probado el más potente, un gasolina de 155 CV que resulta una 'pasada' en trayectos 'ratoneros' y que hace del MiTo un vehículo más que preparado para largos viajes por carretera. La respuesta del propulsor encaja a la perfección con un chasis de suspensiones duras (que no rígidas) y que multiplica la esencia deportiva gracias a una caja de cambios manual de seis marchas de escalonamiento correcto y tacto preciso. Todas las versiones de este nuevo Alfa cuentan con ESP de serie y, además, se ofrece un mecanismo propio de los grandes deportivos, llamado DNA. Este sistema permite seleccionar tres modos diferentes de conducción (dinámico, normal y para suelo resbaladizo), variando la rapidez en la respuesta del acelerador a nuestros pisotones, la dureza de la dirección y el grado de protagonismo del ABS y el ESP en condiciones exigentes.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: CARACTERÍSTICAS 1.4 Turbo: • Motor: Gasolina, delantero transversal, 4 cilindros en línea. Inyección indirecta. Turbo compresor. Intercooler • Cilindrada: 1.368 c.c. • Potencia: 155 CV a 5.500 rpm•Par: 230 Nm a 3.000 rpm • Transmisión: Tracción delantera, cambio manual de 6 velocidades. MEDIDAS: • Largo/Ancho/Alto: 4.063/1.721/1.446 mm • Batalla: 2.511 m •Maletero: 270 litros • Depósito: 45 litros • Peso: 1.220 kg PRESTACIONES: • Velocidad máxima: 215 km/h • 0-100 km/h: 8 segundos. CONSUMOS:• Urbano/extraurbano/mixto: 8,5/5,3/6,5 litros/100 km.

GEVICAR

CONDUCE EL COCHE DE TUS SUEÑOS A UN MÓDICO PRECIO

El Grupo Gevicar te ofrece una oportunidad única para que hagas realidad tus sueños. Y es que ahora es posible pilotar modelos de altas prestaciones desde sólo 245 euros por cada hora. Su catálogo de modelos incluyen un Ferrari 430 (395 euros por hora) o el espectacular Lamborghini Gallardo (420 euros por hora).



PEUGEOT

LOS NUEVOS BIPPER TEPPE LLEGARÁN EN MAYO

Durante el próximo mes de mayo llegará a nuestro mercado la nueva generación del monovolumen pequeño de Peugeot, llamado Bipper Tepee, que aterrizará con dos nuevas versiones: Outdoor y Confort. Lo más destacable de esta nueva apuesta de la marca francesa es que tiene cinco plazas y un maletero bastante amplio y alto.



resión

SU ESTÉTICA ES ELEGANTE y llamativa, con unos pilotos traseros peculiares inspirados en el espectacular superdeportivo Alfa 8C Competizione

El sistema DNA convierte a este pequeño urbano en un todo un 'diablillo'



Academia

APRENDE DE LA MANO DE PORSCHE

La escuela Porsche de conducción llega a España con tres niveles (Precision, Performance y Master). El curso básico cuesta 750 euros; el intermedio, 1.450 euros; y el avanzado, 2.100 euros. Se imparten hasta junio en Montmeló, Jarama y Jerez.



Fiat 500

EL REGALO DE BARBIE POR SUS 50'

La muñeca Barbie cumple 50 años y lo 'celebra' comprándose un Fiat 500 edición especial con un equipamiento desarrollado en exclusiva para la famosa muñeca. Este modelo nace fruto de la colaboración del Centro Stile Fiat y Mattel.



Scalextric

DOS MODELOS DE ENSUEÑO

La gama Scalextric añade el Ferrari FXX, un modelo que en la vida real sólo está homologado para circuitos; y también el Hummer H3, con una estructura en gris con cuatro grandes luces en el techo que se encienden.



El Faker es un impostor profesional que te ayuda a ser algo sin serlo realmente.

¡FRIKI EN CERO COMA!

El Faker te desvela las claves necesarias para hacerte pasar por un friki de los videojuegos... ¡Sin serlo!

Hola lobos. Soy el Faker, un auténtico experto en el arte de la simulación social y os voy a ayudar a colaros en fiestas, presentaciones o cualquier tipo de evento especializado sin que cantéis más que Paris Hilton en una granja de gorrinos. Si os portáis bien puede que hasta os enseñe a ligar, pero eso será si no me despiden antes. Para inaugurar esta nueva sección empezaremos aprendiendo cosas acerca de los gamers, o jugones, y todo lo que rodea al maravilloso mundo videojueguil. ¡Nos vemos!

Gorra

› **MEJOR SI ES** tres tallas más grande que tu cabeza...como las de Fama. Imprescindible tener el pelo churretoso.



Camiseta

› **TIENEN QUE TENER** el logo de alguna compañía o juego. Space Invaders, Atari y Nintendo son básicos.

Vaqueros

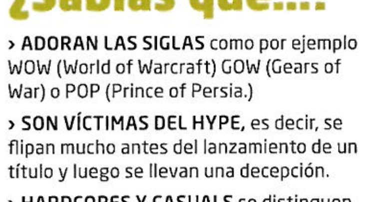
› **MUY ARRUGADOS** y recuerda: los gamers no planchan. Además casi siempre están en gayumbos.

Zapatillas

› **PUEDES LLEVAR** playeros o zapatillas de andar por casa con formas de animales. Ambas formas están permitidas.

Las ferias

- E3
- Games Convention
- Tokyo Game Show
- GDC



¿Sabías que...?

› **ADORAN LAS SIGLAS** como por ejemplo WOW (World of Warcraft) GOW (Gears of War) o POP (Prince of Persia.)

› **SON VÍCTIMAS DEL HYPE,** es decir, se flipan mucho antes del lanzamiento de un título y luego se llevan una decepción.

› **HARDCORES Y CASUALS** se distinguen por los títulos a los que juegan. El *Wii Fit*, por ejemplo, es un juego "casual".

DEBERÍAS ESTAR JUGANDO A...

Aunque parezca un tópico, la mejor manera de relacionarte con gamers es jugando en internet.



Halo y Gears of War

› Estos juegos son el emblema de la Xbox 360 y el prota del Halo -el Jefe Maestro- todo un icono de los videojuegos. Si no sabes nada de la historia, di que sólo te mola jugar online y todos pensarán que eres un auténtico "hardcore gamer".



World of Warcraft

› Venga... ¿En serio que no lo conoces? Es el MMO (multijugador online) más jugado del mundo. Pero seguro que has escuchado las noticias sobre matrimonios que se separan y chavales perturbados con el WOW. Todo mentira...



Call of Duty World at War

› Es junto a *Halo 3* el shooter en primera persona más jugado del momento. Al principio te costará un poco pillar el ritmo, pero estarás consiguiendo "frags" antes de lo que te imaginas.



Street Fighter 4

› Ryu, Ken, Chun Li... Intenta entrenarte con uno e ir ganando combates online para hacerte respetar entre los gamers. No digas que el *Street Fighter 3rd Strike* era mejor o entrarás en una peligrosa polémica de la que puede que no salgas con vida.



Resident Evil 5

› Los gamers aman los modos cooperativos y el de *Resident Evil 5* es de los mejores. Intenta leer por encima la historia de *Resident Evil* en la wikipedia o al menos, ver las películas antes de jugar. Si no sabes quien es Wesker estarás en un apuro.



Super Smash Bros. Brawl

› Personajes de Nintendo, *Pokémon, Sonic y Metal Gear Solid* enfrentados en alocadas y estúpidas peleas, plagadas de frikismo e historia de los videojuegos. Aquí encontrarás a *la créme de la créme*.

Juegos raros que tienes que conocer

Haz uso de tu mejor cara de poker si los frikis te hablan de alguno de estos juegacos.

- Street Fighter 3rd Strike
- Jet Set Radio
- Shenmue
- REZ
- Castlevania Symphony of the Night
- Deus ex
- Crackdown
- Lumines
- Mystical Ninja Starring Goemon
- Eternal Darkness
- Katamary Damaci
- Eternal Darkness
- Kirbys Dream Land
- Zelda Ocarina of Time
- Star Wars KOTOR
- Chrono Trigger

Diccionario gamer

No hay quien los entienda pero nosotros echamos luz sobre su extraño lenguaje.

LOL_ Sirve para reírse de una situación cómica.

Newby_ Jugadores novatos e inexpertos.

Campero_ Persona que en juegos online evita enfrentamientos directos, escondiéndose para usar armas de larga distancia.

Headshot_ Tiro en la cabeza. Da más puntos.

Owned_ Es una manera de humillación. Si ganas a alguien puedes decírselo.

Random_ Aleatorio. Viene de la opción para escoger personaje al azar en los juegos de lucha, pero empieza a usarse en la vida real. Ejemplo: ¿Qué comemos hoy hijo? "Comida random"

Bug_ Un error o defecto.

Cheto_ Tramposo.

Guía de supervivencia

Si vas a la presentación de un juego, TIENES que saber esto.

- Cómete todo el catering
- Bébete todos los refrescos
- Di que el juego mola aunque te parezca una basura
- Sonríe mucho y habla poco
- Tontea con las PR
- Si no has jugado a la primera parte da igual: miente
- Haz como si tomas notas aunque estés escribiendo "ojete" en bucle
- Ríete de los chistes de los desarrolladores
- Di que escribes en un blog independiente y que la prensa española te parece lo peor

LAS FRASES PARA CUALQUIER SITUACIÓN

No tengas miedo a los gamers, lo peor que te puede pasar es que hackeen tu myspace o se chiven a su madre.

Lo que tienes que decir

Con estas frases nadie se dará cuenta de que no tienes ni idea de videojuegos.

- *"Molyneux es un mentiroso y un poco creído"* **(creador de Fable)**
- *"Itagaki está salido y parece una estrella de J-Rock"* **(trabajó en Ninja Gaiden, DoA)**
- *"Miyamoto toma drogas"* **(todos los gamers lo creen)**
- *"Kojima mola"*
- *"La Dreamcast era una gran consola"*
- *"La música en 8 bits mola"*
- *"Los juegos en 2D son lo mejor"*
- *"El Steam es un robo"*

Lo que puedes escuchar

Los gamers son gente sensible, con una capacidad crítica muy desarrollada.

- *"Eres un casual"*
- *"Me voy a comprar un Arcade Stick"*
- *"La cruceta del mando me da asco"*
- *"Mi mando es sagrado. No lo toques"*
- *"Nintendo está destruyendo los videojuegos"*
- *"El Shenmue iba de marineros"*
- *"Odio los Quick Time Events"*
- *"El Street Fighter 3 era mucho mejor"*
- *"Este juego es basura"*
- *"Los shooters se juegan mejor en PC"*
- *"Sigo jugando a la Mega Drive"*

¡Tu rollo es el Rock!

Sin querer caer en el pesimismo, corren tiempos difíciles, duros y —esperamos— pasajeros. Y, de igual manera, vuelven las chicas y chicos duros.

Si los viejos rockeros nunca mueren, los nuevos se reinventan y salen de sus cuevas. Cueros, tachuelas, calaveras y pelos largos serán parte del paisaje urbano cotidiano. Y de fondo se escucha 'Highway to hell', de los míticos AC/DC. Videojuegos, sexo y mucho rock and roll. > ***Por Sol García***.



Cazadora de cuero de chica. CORONEL TAPIOCA. MODELO ANACONDA PVP: 174,99 €



Cinturón de cuero negro con tachuelas. PULL AND BEAR. PVP: 29,95 €



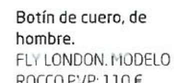


Denim pitillo de chica con efecto acordeón. NEW YORKER. PVP: 39,95 €

Bandolera negra, ideal para llevar cruzada. NEW YORKER. PVP: 19,95 €



Botín de chica, de cuero y con hebillas. PULL AND BEAR. PVP: 49,95 €



Botín de cuero, de hombre. FLY LONDON. MODELO ROCCO PVP: 110 €







Camiseta blanca con mensaje. NEW YORKER. PVP: 9,95 €

Cazadora negra estilo bomber. NEW YORKER. PVP: 34,95 €



Chaleco vaquero de chica. PULL AND BEAR PVP: 19,95 €

5549 MARCA PLAYER DIRECTO



A partir de ahora el número de teléfono ***5549*** es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,2 euros + IVA).
Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores de manera privada a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos se reenviarán una sola vez.

MÁS QUE JUEGOS

MP COMICS

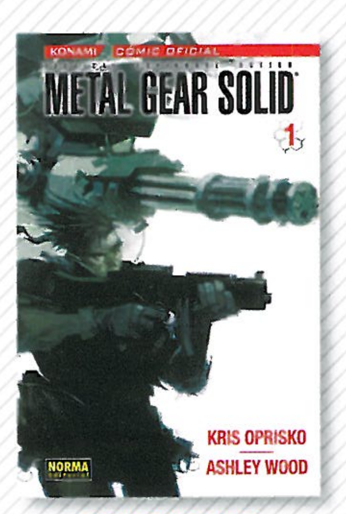
NORMA EDITORIAL TE REGALA 10 PACKS DE NOVELAS GRÁFICAS



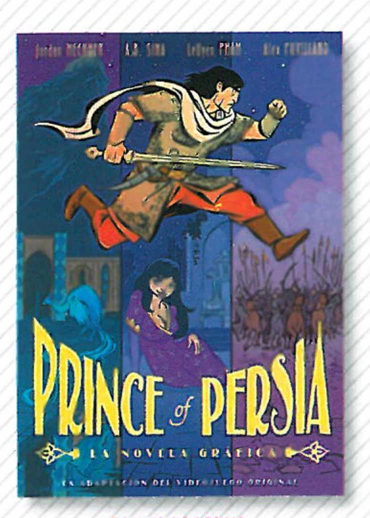
› Si eres aficionado a los videojuegos, tienes que hacerte lector habitual de las diferentes series basadas en importantes licencias que Norma Editorial edita en nuestro país. Para que te aficiones, Norma nos regala 10 packs compuestos por los comics 'Warcraft: El Pozo del Sol 1', 'Metal Gear Solid 1', 'Prince of Persia' y 'Silent Hill: Muriendo por Dentro'. Manda un SMS con el texto MP COMICS al 5549.



WARCRAFT EL POZO DEL SOL #1
Kalec, un dragón azul, y Anvenna, una enigmática joven, empiezan la búsqueda del legendario Pozo del sol de los elfos...



METAL GEAR SOLID #1
El comic oficial de la magna obra de Hideo Kojima. El guión corresponde a la primera parte del videojuego.



PRINCE OF PERSIA
Fantástica novela gráfica basada en el personaje creado por Jordan Mechner. Su propio creador está tras el comic.



SILENT HILL: MURIENDO POR DENTRO
Una de las más aclamadas novelas gráficas basadas en el survival horror de Konami.

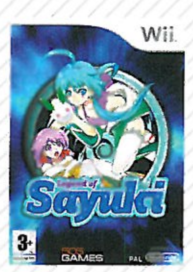


MP SAYUKI

WII

505 GAMES TE REGALA 5 COPIAS DE SAYUKI

› Llévate uno de los cinco 'Leyend of Sayuki' para Wii. Manda el texto MP SAYUKI al 5549.



MP REST

PC

5 COPIAS DE RESTAURANT EMPIRE II

› Si quieres una copia del simulador 'Restaurant Empire II' manda MP REST al 5549.

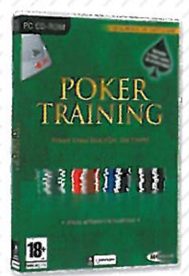


MP POKER

PC

LLÉVATE UNA DE LAS 5 COPIAS DE POKER TRAINING

› Aprende a jugar al poker con 'Poker Training' manda el texto MP POKER al 5549.



MP AUTO

NITENDO DS

5 'AUTOESCUELA APRUEBA CONMIGO'

› Micronet regala 5 copias de 'Autoescuela aprueba conmigo'. MP AUTO al 5549.



MP LIVE

XBOX 360

10 CÓDIGOS DE 3 MESES DE XBOX LIVE

› Microsoft regala 10 códigos de 3 meses de juego de Xbox Live. Manda MP LIVE al 5549.



MP FIB09

MÚSICA

REGALAMOS DOS ENTRADAS DOBLES AL FIB'09

› Regalamos dos entradas dobles para el FIB'09. Si quieres ir manda MP FIB09 al 5549.



MP HAWKX

HARDWARE

4 HAWX MÁS UN PACK T-FLIGHT HOTAS X + JUEGO

› Regalamos cinco copias de PC del juego *Tom Clancy's H.A.W.X.* de Ubi Soft. Pero además, uno de los cinco afortunados que se lleve una copia a casa, se la llevará acompañada de un mando T-Flight Hotas X, una alucinante joystick para volar muy alto. Manda MP HAWX al 5549 y entrarás en el sorteo.



MP MOTOR

MOTOR

3 VUELTAS EN UN FÓRMULA RENAULT EN UN CIRCUITO

› La empresa GT EMOCIÓN te regala tres vueltas al circuito del Jarama con un Fórmula Renault + 3 vueltas con un especialista en un deportivo.



Comunidad XBOX 360

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en el Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL PREMIO: Un Wanted a aquel que nos pille en Xbox Live y nos cueza a tiros hasta en la bandurria.



Foro

1 David Tubio
(email)

Topic:
Hola y ¡enhorabuena por el gran trabajo que estáis haciendo con la revista!

En el número 7 de la revista contestábais a Pol Fate que no era posible hacer copias de las partidas guardadas. Yo sí las hago de la siguiente forma: las copio a una tarjeta de memoria de 256K.
Para ello tiene que ir a "Mi XBOX", apartado "Configuración de sistema" (el de más a la derecha) y entrar en memoria. Entra en "Hard Drive" y luego en "Juegos". Ahora, pulsando Y sobre cualquiera de los juegos puede copiar todo el contenido del juego a la tarjeta de memoria seleccionando al opción de copiar y luego seleccionando la tarjeta de memoria como destino. Si el juego tiene más elementos, como su instalación en disco duro ó contenido descargado, puede darle a A en vez de a Y, entrar en los diferentes ficheros del juego y copiar sólo las partidas guardadas.
Yo hago esto y funciona perfectamente (no es la primera vez que tengo que tirar de una copia de una partida guardada). Además, lo he hecho para pasar mis partidas guardadas de un disco duro de 20 GB a otro de 60 GB que me venía con la nueva XBOX360 que me compré.

2 Daniel Gala
(Email)

Topic:
Hola amigos de Marca Player.
Quisiera saber cuánto puede llegar a subir la factura de Internet si usas Xbox Live una o dos veces a la semana 1 hora cada vez. Es que mis padres me han dicho que como suba la factura me quitan el Live y además me castigan.

Respuesta:
Amigo Daniel, no tienes por que preocuparte al respecto de cobros inesperados mientras uses Xbox Live. Todas las compras y costes requieren de un código externo que en ningún caso llegará con la factura telefónica. Por tanto puedes descargar demos y contenidos sin miedo a que tu factura crezca.
Y recuerda que si quieres participar en partidas online en la red de juego de Microsoft vas a tener que hacerte con un bono de Xbox Live Gold, que podrás encontrar en cualquier tienda a la que acostumbres a ir.





3 Tom D. Valls
(Email)

Topic:
Hola, os sigo desde vuestro comienzo y espero que duréis mucho más. Os escribo porqué tengo un par de preguntas que espero que podáis resolver:
¿Hay alguna información nueva sobre The Outsider, Alpha Protocol, CoD: Modern Warfare 2, y Assassin's Creed 2?

Respuesta:
Vayamos por partes. The Outsider parece haber desaparecido de los radares. No se tiene noticia alguna de este thriller desde el 30 de junio de 2008. Aún con esas seguimos esperando noticias.
Alpha Protocol sigue su camino hacia las tiendas. Es más, pretende aterrizar dentro de la primera mitad de año, aunque su aspecto por el momento no es precisamente rompedor.
COD:Modern Warfare 2 está en desarrollo a manos de Infinity Ward, creadores de la saga, e incluso tiene fecha de lanzamiento: 10 de noviembre de este mismo año.
Assasin's Creed 2 ha hecho acto de aparición con una web oficial con nuevos detalles y una ambientación al estilo Leonardo Da Vinci. Échale un ojo en: http://assassinscreed.uk.ubi.com

EL TABLÓN DE ANUNCIOS DE WWW.XBOXMANIAC.ES
Sobre el hecho de que el videojuego sea considerado como parte de la cultura de nuestro país.

Sirbruce: El caso es que por fin un gobierno en España ha dado un paso a favor y no en contra de los videojuegos. Eso sí, escuchad las críticas en Onda Cero , La Razón, ABC y la COPE, que no tienen desperdicio... está claro que hay quien se pone en un bando y no sabe cambiar de rumbo.
En Canadá tienen ayudas, reducción de impuestos y muchos más beneficios... hasta tal punto, que empresas de EEUU montan sus estudios en Canadá.
Gam3rN4nd0: En España, aunque se den cuenta de que no llevan la razón, son tan cabezotas que no van a cambiar su ideología pero ni de lejos. Por narices que tienen que tener razón..
Virus: Lo de la mentes reducidas no hace falta ni mencionarlo, hay gente que jamás cambiará. Respecto a la noticia, me parece fantástico. Cierto que estamos muy atrasados con respecto a otros países, la primera piedra la hemos conseguido poner.

XTIVAL 09

EL FESTIVAL DE LOS JUGONES
Live gratis del 1 al 4 de Mayo



Microsoft celebra su particular festival de jugones los primeros días de mayo. Para celebrarlo sorteamos lo siguiente:
-10 códigos de 3 meses de Xbox Live Gold
-10 Códigos de 1000 MS Points
-Packs de mapas Snowblind de Gears of War 2
-Uno Rush, el juego de XBLA
Envía MP LIVE al 5549 para entrar en el sorteo. (Coste del mensaje 1.20€).

Participa

Envíanos todas tus dudas y preguntas
Todos esos resquemores que te comen por dentro, te los solucionamos. Las publicadas se llevarán un código de *Microsoft Points*. ***xbox@marcaplayer.es***

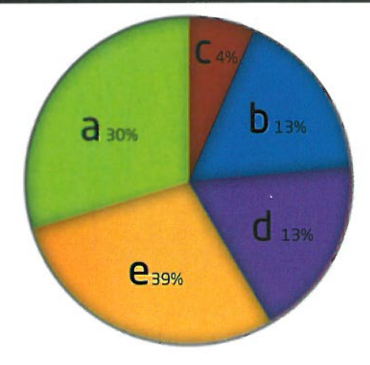
La encuesta de www.accesoxbox.com

accesoXbox.com

¿Crees que Halo Wars ha conseguido demostrar que los buenos RTS en consola son posibles?

A) Sí, puede ser un género tan bueno como cualquier otro
B) Es un buen juego, pero sigue siendo mejor jugarlos en ordenador
C) No, aunque no deja de ser un título de calidad
D) No, es un género que no vale la pena en consola
E) No lo he podido jugar

EL MES QUE VIENE:
Las aventuras gráficas en 360 ¿Qué?





¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

Visto el éxito del título de Capcom on-line, retomamos el desafío. ¡Podrías ganar un juego!

Nuestro reto:

Street Fighter IV

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y juega con él en SFIV. Podrías ganar un juego de PS3 que mostraremos el mes que viene.

Foro



1 Carlos "Itaki" Allende
E-Mail

Topic:
En respuesta a la pregunta del mes pasado:
Mi juego preferido, y casi único, es el WARHAWK. Llevo dedicadas unas 670 horas y más de un año jugando en sus continuas batallas. Mi dedicación es tal, que participo en un Clan, C.A.R., CLAN AGUILA ROJA, el cual tiene hasta logo oficial reconocido en SONY, y el cual portamos como insignia identificativa en nuestra vestimenta ONLINE.
Nuestra web es www.clanaguilaroja.es, una magnífica web, en dónde nos "reunimos" todos los integrantes del clan... y somos muchos. Tantos somos que estamos subdivididos en varias "compañías". La organizaicón a la que pertenezco, D.A.N. (División Águila Negra), es la élite del Clan. Nos enfrentamos en retos oficiales y sin ninguna duda nuestro prestigio es alto, no en vano, varios de nuestros componentes están en lo más alto de la clasificación mundial, como nuestro insigne Fernando81, siendo el 6° del mundo, entre más de 800.000 jugadores registrados.
Aunque dentro del Clan, tenemos varias zonas dedicadas a otros juegos como el Resistance, Killzone. Yo, después de probarlos, he vuelto al WARHAWK. Su jugabilidad es extrema, sus batallas online, muy dinámicas, los grandes escenarios abiertos favorecen la lucha en grupo, siendo el compañerismo muy importante. Tan importante es este factor, que en diferentes retos con otros Clanes, tanto europeos como americanos, siendo sus equipos más potentes en teoría por componerse de más altos rangos, nuestra compenetración casi perfecta como una coreografía, nos ha ayudado en algunos casos a obtener victorias casi insultantes. Es el poder del grupo unido lo que en muchos casos nos hace extremadamente superiores. Bueno, aprovecho desde aquí para preguntaros si mediante vuestra revista podéis averiguar algo sobre el futuro de este juego, si existen previsiones de nuevas actualizaciones, renovaciones...

Respuesta:
Desde aquí animamos a todos nuestros lectores a que mejoren on-line y se conviertan en candidatos para formar parte del Clan Águila Roja. Con respecto a WARHAWK, las únicas ampliaciones que conocemos son Fallen Star y Omega Dawn; por ahora, Insomniac no ha dado ningún detalle sobre una nueva actualización, pero no te preocupes, en cuanto sepamos algo, lo verás en nuestras páginas.

2 **Francisco Encinas García**
E-Mail

Topic:
(En respuesta a la pregunta del "argumento delirante" del mes pasado):
Mi argumento para un videojuego sería el que tú interpretas a un parado, cabeza de familia y tu misión consistiría en engañar a tu mujer e hijos haciéndoles creer que todos los días vas al trabajo, pero en verdad a lo que te dedicas a hacer chapuzas y realizar trabajos diversos para sacarte un sueldecillo. En resumen, tu misión consiste en llegar a final del mes con un sueldo decente y evitar que tu familia pase penurias y hambre (Con todo el trabajo que eso conlleva). Además, si llegas al final de mes y pasas de ser un mileurista ganas un trofeo especial según la platarfoma escogida.



Respuesta:
Sin duda alguna te lo has ganado; el delirante argumento que has confeccionado es más que digno para hacerte con un Disgaea, aunque te aseguro que tenías algún que otro duro competidor...

3 **Jorge Notari Andrés**
E-Mail

Topic:
Hola. ¿Sabéis si va a salir Tourist Trophy para PS3? De no ser así, ¿cómo podría jugar con el de PS2 en mi PS3 (40GB)? Un saludo y gracias por la revista.

Respuesta:
¡Hola! De nada, esperamos que te guste y que la disfrutes cada mes. Lo último que sabemos de los creadores de Tourist Trophy es que planean impulsar la franquicia Gran Turismo, pero de motos, nada... Y la posibilidad de jugar con juegos de PS2 en PS3 (40GB) sigue siendo un rumor que no termina de confirmarse.

Respuestas: Buzz ¿Qué sabes de tu país?

- Leopoldo Calvo Sotelo
- Comunidades vegetales espinosas
- Custo Dalmau
- Gazpacho
- Toledo
- Iván Zulueta
- Anabel Alonso
- Cádiz
- Derbi
- Camp Nou
- Catedral de Burgos
- Queso
- Nani Roma
- Burro de Lucena

Carta del mes

Monster Hunter Freedom Unite

Fernando
E-Mail



Tengo una PSP-3000 y con ella me compré Monster Hunter Freedom. Me encantó y me compré MHF2, también buenísimo, y quería saber cuando sacarán el siguiente.

Respuesta:
La versión occidental de Monster Hunter Portable 2nd G aparecerá en nuestro país en breve e incluirá unas 500 horas de juego en total, nuevas armas, monstruos y armaduras y la posibilidad de importar la partida guardadada de MHF2.

Para el mes que viene...

¿Qué juego clásico te gustaría ver versionado para PS3?

Mándanos a playstation@marcaplayer.es qué juego o juegos clásicos (de recreativa o de otras consolas) te gustaría ver versionado en tu PlayStation 3.



TOP ON-LINE (SEGÚN LOS LECTORES)

1	Killzone 2
2	Call of Duty: Modern Warfare
3	FIFA 09
4	Call of Duty: World at War
5	Resistance 2
6	Little Big Planet
7	Resident Evil 5
8	Warhawk
9	Metal Gear Online
10	Pro Evolution Soccer 2009

Comunidad PC

Manda tus dudas, preguntas o ruegos sobre PC y compatibles a *pc@marcaplayer.es*



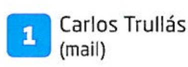
Gana una copia de **Emergency 4**

Responde a la pregunta

Pregunta Mayo:
¿Dónde probamos Emergency 4 en MP7?

¿Recuerdas dónde probamos Emergency 4 en el pasado número de Marca Player? Envía la respuesta a: pc@marcaplayer.es con el asunto EMERGENCY4. Puedes llevarte una copia del juego.

Foro



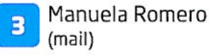
1 Carlos Trullás
(mail)

Topic:
Hola me llamo Carlos y tenía una pregunta. Me compré, hace alrededor de medio año, un portátil bastante bien de precio (un Fujitsu Siemens Amilo La 1703) y me preguntaba si le podría cambiar la tarjeta gráfica, porque con la que tiene no me van bien los juegos... He estado instalando algunos videojuegos y casi ninguno funciona bien. Instalé el otro día Los Sims para ver si me funcionaba bien, al ser más antiguo, pero cuando estoy dentro del juego el ratón desaparece. No se a qué se debe, si a algún problema con Windows Vista, por ser un ordenador portátil, la gráfica...

Respuesta:
Hola Carlos, mucho nos tememos que no puedes cambiar la tarjeta gráfica de tu ordenador portátil. Las gráficas que incluyen estos equipos económicos (y casi todos los del mercado) no pueden cambiarse ni modificarse, ya que vienen incluídas en la placa base. Hay algunos modelos especiales que sí permiten cambiar el chip gráfico, pero son modelos muy caros y de marcas muy específicas. Lo mejor que puedes hacer es hablar con Fujitsu Siemens, plantearles tus necesidades y, tal vez, puedan ofrecerte una solución. Pero es que si querías tu portátil para jugar, tendrías que haberlo pensado antes de adquirirlo, y así haber elegido un modelo con una gráfica y unas prestaciones más acordes para funcionar con los últimos títulos. Eso sí, te habría salido bastante más caro.







2 Ernesto Vilas
(mail)

Topic:
Hola. Hace unos cuantos años que me viciaba, y mucho, al PC Fútbol. ¿Os acordáis? ¡Qué grande que era aquel simulador de fútbol! Bueno, el caso es que ahora, unos años después, me ha vuelto a 'picar el gusanillo' y me gustaría incarle el diente a algún juego similar. ¿Qué títulos hay ahora en el mercado que se parezcan y con los que pueda jugarme algunas temporadas con mi equipo de fútbol favorito? (es el Sporting de Gijón). ¿Cuál me recomendáis? Un saludo.

Respuesta:
Hola Ernesto. Como ya sabes PC Fútbol pasó a mejor vida, tras un par de intentos de recuperarlo hace unos años por parte de Planeta de Agostini Interactive. Pero el género de los manager futbolísticos no se ha quedado huérfano, sino que sigue bien provisto gracias a sagas míticas que vienen de fuera de nuestro país, como Football Manager (de Sega) o FIFA Manager (de EA). Las ediciones 2009 de ambos ya están en la calle y puedes probar ambas para ver cuál es la que más te convence. Pero, además, nosotros te vamos a recomendar que pruebes la versión online del título de Sega: Football Manager Live, una nueva vuelta de tuerca al género, donde todo se juega 'online': las ligas, los partidos, los adversarios: todo en una comunidad de jugadores de todo el mundo que comparten su pasión. Puedes probarlo en: *www.footballmanagerlive.com*

3 Manuela Romero
(mail)

Topic:
Hola. ¿Sabéis cuándo Blizzard va a lanzar a la calle algún juego que no tenga nada que ver con World of Warcraft? Que el juego está muy bien, pero me refiero a las eternas nuevas entregas de Starcraft y Diablo. Que mucho enseñarlo en el E3 y tal, pero no lo lanzan nunca. Un saludo.

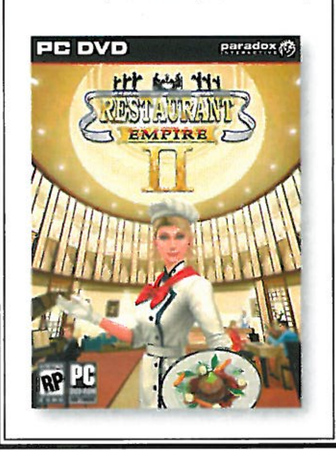
Respuesta:
Pues muchos aficionados están como tú, impacientes por probar Diablo III y Starcraft II, dos licencias míticas de Blizzard que llevan sin 'regenerarse' un par de lustros. Las últimas noticias que tenemos surgieron en la pasada Blizzcon 08, la feria que Blizzard monta todos los años en California. Allí se enseñaron ambos juegos y los asistentes pudieron hasta jugar unas versiones recientes de ambos. Eso ha hecho disparar los rumores de su lanzamiento, aunque no hay fechas confirmadas por Blizzard. Nosotros hacemos también quiniela: uno llegará antes de fin de año, el otro, a mediados del siguiente. También apostamos a que el de estrategia espacial será el primero en caer... Pero vamos, al final, esto sólo son conjeturas. Seguro que en la Blizzcon 09 (se celebra el próximo mes de agosto) se anunciarán de manera oficial las fechas (o al menos una) de estos esperados lanzamientos.

Concursos

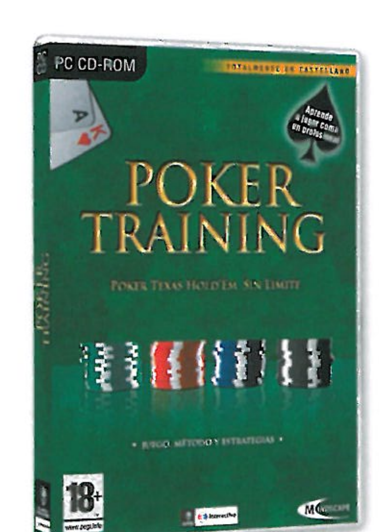
Regalamos 5 copias de 'Restaurant Empire II' para PC

¿Quiéres llevarte una copia del genial simulador *Restaurant Empire II* de Planeta de Agostini interactive? Pues sólo tienes que enviar un SMS con el texto **MP REST** al **5549**. Podrás llevarte una de las 5 copias.

(Coste del mensaje 1,2 euros + IVA)



Los ganadores de los concursos son contactados de manera privada mediante una llamada al número de teléfono móvil con el que participaron..



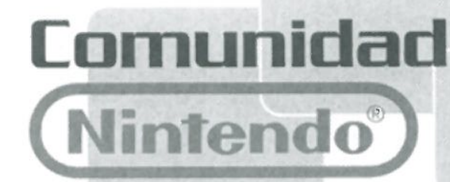
¡Sorteamos cinco copias de *Poker Training para PC*!

¿Quieres convertirte en un maestro del póker? Puedes hacerlo si te llevas una de las cinco copias de Poker Training que sorteamos. Si mandas un SMS con el texto **MP POKER** al **5549** podrás llevárte a casa una copia.

(Coste del mensaje 1,2 euros + IVA)



barcelona world race





Wii
NINTENDO DS

Mándanos un email a nintendo@marcaplayer.es con tus preguntas y sugerencias. Si quieres que publiquemos tu código de amigo, mándanoslo.

Pregunta abril:
¿Qué pedirías al nuevo Zelda para DS que anunció Nintendo?
Envía un correo a: nintendo@marcaplayer.es

El punto de encuentro Marca Player para los fans de las consolas Wii y DS

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Cuál es la mejor década de juegos de Nintendo?

1 David Collado
e-mail

Respuesta:
No tengo ninguna duda. Los ochenta fueron no sólo el principio de los videojuegos tal y como los conocemos hoy en día, sino el punto de partida para muchas compañías que se fijaron en la forma de hacer de Nintendo. Sólo hace falta ver obras de arte como los 'Marios', el primer Zelda, Donkey Kong o The Kirby's Adventures que han llegado hasta hoy.

Foro

2 Guillermo Ferrero
e-mail

Hola, os mando mi código de amigo Super Smash Bros Brawl: 2793-2022-7303

Respuesta:
Gracias Guillermo. Eres el primero de ese gran clan de Super Smash Bros. Brawl que todos queremos que se forme en torno a la revista Marca Player. Esperamos que mucha más gente se anime y empiece a mandar sus códigos de amigo para que sean publicados.

3 Antonio Villar Preto
e-mail

(Sobre la comunidad Nintendo) Creo que el giro de Nintendo hacia el público casual tiene mucho que ver con las pocas cartas que recibís. Un usuario que tiene la consola sólo para hacer ejercicio, comprobar su edad mental o criar ponys de largas crines rosadas no creo que se sienta demasiado inclinado a formar parte de una comunidad de jugadores (ni a comprar revistas sobre el tema, ya puestos), porque lo que hacen no es exactamente jugar con una consola.
Creo que también es un error lo de los concursos mediante SMS (aunque no para vuestra cuenta corriente, por supuesto). Creo que los concursos a través de correo (electrónico o tradicional) dan vida a la revista al motivar la participación de los lectores.

Respuesta:
Gracias Antonio. Tienes razón en cuanto ala interacción de los lectores en los concursos, pero es política de empresa y poco podemos hacer. Respecto a los jugadores casuales, quizá estén en una etapa muy temprana y les falte tiempo para sentirse 'jugadores' de verdad, ¿no?

4 Carlos Trullás
e-mail

Hola, me llamo Carlos, tengo una Wii desde hace bastante tiempo y apenas la he usado. Muchos amigos también se la compraron cuando yo y no la usamos apenas. ¿Se deberá a que te la venden como que es muy divertida y al final cansa? Otra cosa, el otro día actualicé la consola y se supone que se ha actualizado pero no he notado ningún cambio en el menú ni nada, ¿me podéis decir qué hay de nuevo en las últimas actualizaciones?

Respuesta:
Hola Carlos, gracias por compartir tus dudas con nosotros. En cuanto a tu primera cuestión. No se puede decir que Wii no sea divertida. En realidad hay juegos para todo el mundo. Quizá el problema es que salen demasiados juegos y no hayas encontrado los que te gusten entre todos los lanzamientos. Dinos qué tipo de juego te gustan y te podremos aconsejar un título para que vuelvas a utilizar tu consola y les puedas decir a tus amigos que también lo hagan.
En cuanto a las actualizaciones recientes de la consola, ten en cuenta que muchas veces las cosas que se mejoran son detalles, fallos y mejoras de la consola que no son visibles para el usuario. Con respecto a la última actualización, se ha incorporado la posibilidad de utilizar tarjetas SDHC (hasta 32 Gb) en las que tengamos canales y juegos de la consola Virtual o del WiiWare para no tener limitación de espacio en el disco duro de la consola (512 Mb). De esta forma se arregla el tremendo problema de almacenamiento que siempre ha tenido Wii.

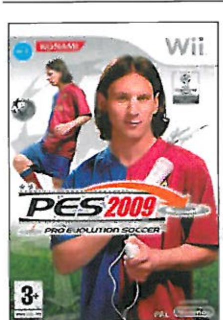




5 Carlos Trullás
e-mail

Hola, ¿sabéis si *Fragile* saldrá en España dentro de poco?

Respuesta:
Hola José. Hasta hoy nunca hemos hablado de ***Fragile: Farewell Ruins of the Moon***, el fantástico RPG de Namco/Bandai que, por cierto, ya ha salido en Japón. Por lo que nosotros sabemos, el título desarrollado por los creadores de *Eternal Sonata* (Tri Crescendo) no está en los listados de lanzamiento inminentes de la compañía que distribuye los juegos de Namco en España, pero es muy posible que llegue a nuestro país. Hasta entonces, un consejo, hazte con *Little King's Story*. Juegazo.



Concurso pack PES Wii

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **PES** para participar el en sorteo de uno de los 2 packs para Wii (camiseta, llavero, bolsa y PES 2009 en su versión Wii).Los ganadores serán contactados de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

Concurso Anatomía de Grey

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **GREY** para participar el en sorteo de una de las 5 copias del juego ***Anatomía de Grey*** en su versión Wii que sorteamos.
El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

Concurso Cookie Shop

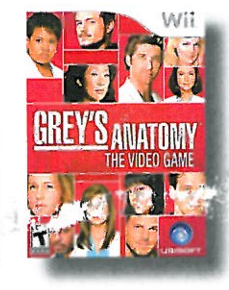
Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **COOKIE** para participar el en sorteo de una de las 4 copias del juego ***Cookie Shop*** para Nintendo DS que sorteamos.
El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

Concurso From the Abyss

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **FROM** para participar el en sorteo de una de las 4 copias del juego ***From the Abyss*** para Nintendo DS que sorteamos.
El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

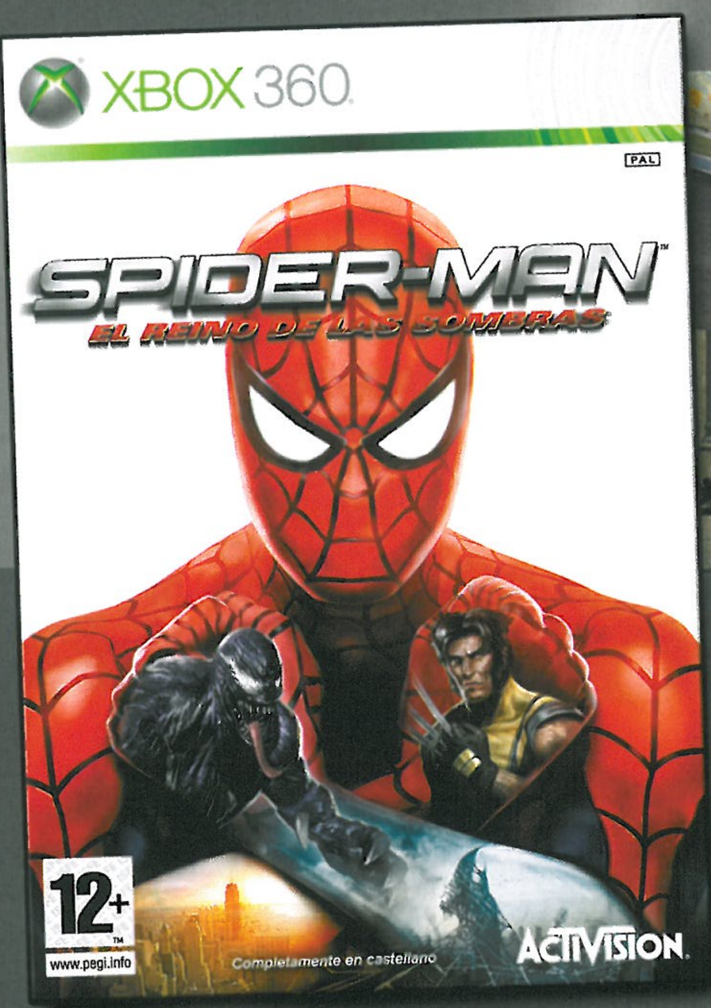








Suscríbete 2 años y llévate de REGALO el videojuego Spiderman para X-Box 360 y PS3







LLAMA AL
902 11 37 50
Lunes a viernes de 9 a 18h.

Promoción válida sólo para nuevas suscripciones. Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular y hasta fin de existencias, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor.

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios

Los recomendados

¿Buscas algún título? En nuestra **Guía de Compras** encontrarás cerca de 1.000 referencias con su precio. Además, te ofrecemos los videojuegos **más interesantes,** a tu alcance a lo largo de abril y mayo.

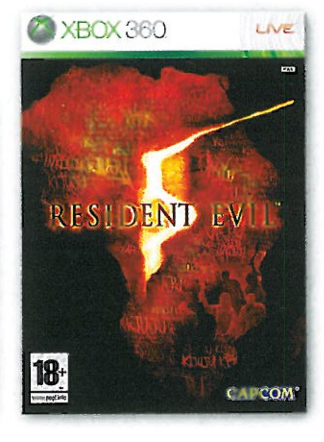
1

360, PS3

Resident Evil 5

A LA VENTA DESDE EL 13 DE MARZO. El Survival Horror por excelencia alcanza su quinta entrega con más acción que nunca. El juego sigue siendo de lo mejorcito para PlayStation 3 y Xbox 360 y, aunque ha dejado un poco olvidadas sus raíces "terroríficas", conserva a muchos de los personajes que convirtieron al primer Resident Evil en todo un hito.





2

PS3

Killzone 2

A LA VENTA DESDE EL 26 DE FEBRERO. Cuatro años han pasado desde que el juego de Guerrilla fuera anunciado y podemos afirmar que la espera ha valido la pena. Killzone 2 se ha convertido por derecho propio en el mejor shooter para PS3: impresionantes gráficos, cinematográfico argumento, modo on-line... no se puede pedir más.





3

360, PS3

Street Fighter IV

A LA VENTA DESDE EL 19 DE FEBRERO. Más de veinte años después de la aparición del primer Street Fighter, la saga da el gran salto a las 3D y sorprende a expertos y aficionados de la lucha con el beat'em-up más completo, equilibrado y jugable de la historia. Lo mejor de SFIV es el juego on-line... ¡Es como tener un salón recreativo en casa!







* Nuestra Guía de Compras se ha realizado cruzando los datos de diferentes tiendas especializadas a nivel nacional con el objetivo de mostrar una relación lo más completa posible de las referencias existentes en el mercado. Los precios pueden variar dependiendo de la tienda o de las ofertas especiales concretas, conversión en packs Classics o Platinum por parte de las editoras y por acciones especiales. Marca Player no puede responsabilizarse de estos cambios. Los precios pueden ser menores adquiriendo los juegos en las webs de las tiendas. Las fechas de lanzamiento también pueden variar por decisión de las respectivas compañías.





Nintendo DS

4 GTA Chinatown Wars



A LA VENTA DESDE EL 20 DE MARZO. La sorpresa no fue que GTA llegase a Nintendo DS; la sorpresa es que lo hiciese de forma tan espectacular. La saga mantiene el desarrollo y la jugabilidad que le ha dado fama, aumentando sus posibilidades a través de la pantalla táctil de DS.



PC

5 Halo Wars

A LA VENTA DESDE FINALES DE FEBRERO. Uno de los juegos de estrategia más espectaculares de los últimos tiempos y uno de los grandes de esta tespectaculares de los últimos tiempos y uno de los grandes de esta temporada para los usuarios de PC.



Nintendo Wii

6 Pro Evolution Soccer 2009

A LA VENTA DESDE EL 26 DE MARZO. Aunque las versiones de "última generación" nos dejaron algo fríos, el original sistema de control ideado por Konami para PES 2009 en Wii lo convierten en uno de los títulos más divertidos y originales para la consola de Nintendo.



PSP

7 Resistance Retribution

A LA VENTA DESDE EL 19 DE MARZO. El famoso Shooter aparecido junto a PS3 da el salto a la portátil de Sony gracias a los creadores de la saga Syphon Filter (para PSP). Acción en tercera persona, hordas alienígenas y los mejores gráficos que hemos visto en una portátil.

PC

8 Warhammer: Dawn of War 2



A LA VENTA DESDE EL 20 DE FEBRERO. Relic firma uno de los títulos de estrategia en tiempo real para PC más espectaculares y jugables de los últimos tiempos. Su jugabilidad se basa en el sistema RTS de rápido acceso e incluye modos competitivos y cooperativos.



PC

9 World of Warcraft

A LA VENTA DESDE SEPTIEMBRE DE 2006. El juego on-line por excelencia sigue copando los primeros puestos en lo que a títulos para PC se refiere. Han pasado más de tres años desde su aparición y WOW no deja de aumentar sus posibilidades y el número de usuarios que lo juegan.



Nintendo Wii

10 House of The Dead: Overkill

A LA VENTA DESDE el 13 DE FEBRERO. Inspirado en la saga recreativa de Sega, Overkill es un juego de disparos en el que el "wiimando" se convierte en un arma. Apunta, dispara y desmembra a todo tipo de seres de ultratumba y mutantes que intentarán acabar contigo.



Nintendo DS

11 Prof. Layton y la Villa Misteriosa

A LA VENTA DESDE NOVIEMBRE DE 2008. Adéntrate en la Villa Misteriosa y resuelve todo tipo de enigmas y misterios a través de un sinfín de puzzles y mini-juegos de lógica, inteligencia, matemáticas, etc.

PC, PS3, XBOX 360

12 El Padrino II

A LA VENTA DESDE EL 8 DE ABRIL. Únete de nuevo a la familia Corleone en esta nueva entrega de la saga de EA basada en la trilogía de Martin Scorsese. En esta ocasión, la acción transcurrirá en Miami, donde tendrás que aumentar tu arsenal, crear alianzas, cerrar tratos...



PC, PS2, PS3, DS, Wii, XBOX 360, PSP

13 FIFA 09





A LA VENTA DESDE OCTUBRE DE 2008. La evolución de la saga alcanza su máxima expresión con esta entrega, que sigue siendo el más perfecto simulador del "deporte rey" del mercado. FIFA 09 sigue siendo el rey del fútbol en todas las plataformas, tanto on-line como off-line.



PlayStation 2

14 Shin Megami Tensei "P4"

A LA VENTA DESDE EL 11 DE MARZO. La mítica saga de RPG de Atlus Shin Megami Tensei, que ha estado presente en varias "generaciones de entretenimiento", alcanza la cuarta entrega en PlayStation 2. Estamos deseando ver una entrega para PlayStation 3.



XBOX 360

15 Ninja Blade



A LA VENTA DESDE EL 3 DE ABRIL. From Software ha aprendido lo necesario de Tecmo y su saga Ninja Gaiden para crear su propio título protagonizado por un Ninja. En Ninja Blade, nuestra tarea consistirá en eliminar la amenaza a Tokyo de unos parásitos denominados Alpha-Worm.

Otras recomendaciones

Aquí encontrarás los títulos disponibles en el mercado ordenados por **plataformas**

VISITA LA LISTA DE PRECIOS EN WWW.MARCAPLAYER.COM

NINTENDO DS

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Suikoden Tierkreis	NINTENDO DS	RPG	12	39,95 €
Valkyrie Profile: Covenant of the Plume	NINTENDO DS	RPG	12	39,95 €
Bleach: Dark Souls	NINTENDO DS	BEAT'EM-UP	12	39,95 €
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	NINTENDO DS	RPG	12	39,95 €

NINTENDO WII

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
MadWorld	NINTENDO Wii	ACCIÓN	18	59,95 €
Dead Rising: Terror en el Hipermercado	NINTENDO Wii	ACCIÓN	18	39,95 €
Deadly Creatures	NINTENDO Wii	ACCIÓN	12	49,95 €

PLAYSTATION 2

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
SingStar Queen	PLAYSTATION 2	MUSICAL	12	29,95 €
Buzz!: ¿Conoces tu País?	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	12	39,95 €
Rock Band 2	PLAYSTATION 2	MUSICAL	12	39,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Mana Khemia	PLAYSTATION 2	RPG	12	39,95 €
Final Fantasy XII (Platinum)	PLAYSTATION 2	RPG	16	19,95 €

PLAYSTATION 3

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
F.E.A.R. 2	PLAYSTATION 3	SHOOT'EM-UP	18	64,95 €
SOCOM: Confrontation	PLAYSTATION 3	SHOOT'EM-UP	16	29,95 €

PC

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
The Last Remnant	PC	RPG	16	39,95 €
Necrovision	PC	SHOOT'EM-UP	18	39,95 €

XBOX360

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Race PRO	XBOX 360	CONDUCCIÓN	3	59,95 €
Wanted: Weapons of Fate	XBOX 360	SHOOT'EM-UP	18	59,95 €



Ahora sí que sí...

POR FIN LLEGA: LOS SIMS 3

Sabemos que los estabas esperando. Y no sabes hasta qué punto también los queríamos ver nosotros. Pues bien. Se acabó la espera al fin. No te pierdas el reportaje que Chema os está preparando de cara al mes que viene. ¿Seguro que conoces todo acerca de Los Sims?

¡TENIS!

Punto de partido en las nuevas consolas

Virtua Tennis 2009, Grand Slam Tennis... Con el calorcito vuelve a ponerse de moda eso de perseguir pelotas amarillas en ropa interior. Te contamos sus secretos.



DIRT 2

Colin siempre estará en nuestros corazones

Cambió el mundo de los juegos de carreras para siempre. Supuso un antes y una después para el género. Y ahora llega su entrega más espectacular.



THE AGENCY

En la cuna del grunge -Seattle- pudimos ver de primera mano The Agency. Un MMO de Sony Online que promete ser una revolución.

TRINE

Las frías calles de Helsinki echaban chispas en la presentación de este título para PSNetwork. Los nuevo de Nobilis está a la altura de las circunstancias.

SPAGHETTI WESTERN

¿Eres de los que les gustan los juegos de tíos duros en el salvaje Oeste? Pues no te puedes perder el reportaje de Gustavo basado Brokeback Mountain.



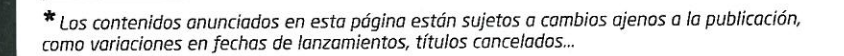
World of Warcraft: Wrath of the Lich King

MARCA PLAYER TE REGALA 14 DÍAS DE WORLD OF WARCRAFT



¡Prueba gratis el juego más grande de PC con nosotros!

Seguro que alguno de tus amigos, o alguien del trabajo, o alguna persona cercana juega a WoW. Y posiblemente también te hayan dado la plasta para que juegues.
Pues bien, te lo vamos a poner muy sencillo. ¡En nuestro próximo número podrás probar las mieles del juego más grande jamás creado gracias a los chicos de Blizzard y a tu revista Marca Player!



* *Los contenidos anunciados en esta página están sujetos a cambios ajenos a la publicación, como variaciones en fechas de lanzamientos, títulos cancelados...*